1
98
GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 7,90 S 59.- Lit 11.000

GameStar

Nur 7,90 DM

+2 CDs & 2 Originale
1. Monkey Island
2. WarWind SSI's Echtzeit-Strategiespiel

Monkey Island 3
LucasArts' heißersehntes Kult-Adventure

F1 Racing Simulation
Formel-1-Nervenkitzel in TV-Qualität

FIFA 98 – Die WM-Qualifikation
Test und Tips zum neuen Fußball-Champion

Zwei CDs Zwei Originale

GameStar 1/98
Vollversion
SSI's fantastische Echtzeit-Strategie
WarWind
Spielbare Demos:
Wing Commander Prophecy
Joint Strike Fighter
Pro Pinball: Time Shock · WarWind 2: Die Invasion · CART Precision Racing
Plus: Compuserve 3.04 inklusive 10 Freistunden
1. CD
Auf der 2. CD im Heft: Über 20 weitere Demos + GameStar TV, zahlreiche Spiele-Videos, Tools und Patches

GameStar 1/98
Vollversion
LucasArts' kultiges Grafik-Adventure
Monkey Island
2. CD

Exklusivdemo:
Lords of Magic
Spielbare Demos: Total Annihilation, NHL 98, Wing Commander 5 (3Dfx), FIFA 98, Pandemonium 2 (3Dfx), Bleifuss Rally, I-War, Nuclear Strike (3Dfx), Shadow Master, War Breeds, Timeshock, Grand Theft Auto, WarWind 2, Dark Colony, Worms 2 (neuer Level), Joint Strike Fighter, CART Racing, Links LS 98, ...



Die besten Upgrades zum idealen Spiele-PC ★ Über 400 Tips & Tricks

GameStart!

Wenn Sie diese Zeilen lesen, beginnt gerade der Weihnachts-Endkampf – hier ein Geschenk ergattern, dort subtil die eigenen Gabentisch-Wünsche kommunizieren. Auch wir haben ein Präsent für Sie: Zwei prallvolle CDs enthalten neben fast 30 spielbaren Demos gleich zwei Vollversionen, das Echtzeit-Strategiespiel **War Wind** und LucasArts' genialen Evergreen **Monkey Island**.

Auf unserer vierten GameStar-Ausgabe prangt erstmals der neue Heftpreis. Dieser ist günstiger ausgefallen, als ursprünglich geplant. Die sehr preiswerten 7 Mark 90 wurden allerdings nur möglich, weil wir uns zu einer schwierigen Entscheidung durchgerungen haben: In Zukunft verzichten wir auf die Vollversion, die den Einführungsheften jeweils beilag.

Das bringt Ihnen zwei Vorteile: Erstens geben wir die gesparten Lizenzkosten über den attraktiven Preis an Sie weiter – vergleichen Sie mal, was andere Spielehefte mit CD kosten. Zweitens bleibt so noch mehr Platz für exklusive Demos, selbstproduzierte Videos sowie Tools und Patches. Denn die Vollversionen werden immer größer, **War Wind** benötigt satte 500 MByte. Und regelmäßig 2 CDs würden den Heftpreis kräftig anheben.

Natürlich helfen wir Ihnen auch weiterhin, an preiswerte, gute Spiele zu kommen. Als erstes deutsches Spielemagazin haben wir seit der Erstausgabe Compilations und Budgetspielen eine eigene Rubrik gewidmet. Und die werden wir in den kommenden Heften noch weiter ausbauen.

Frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins neue Jahr wünscht Ihnen

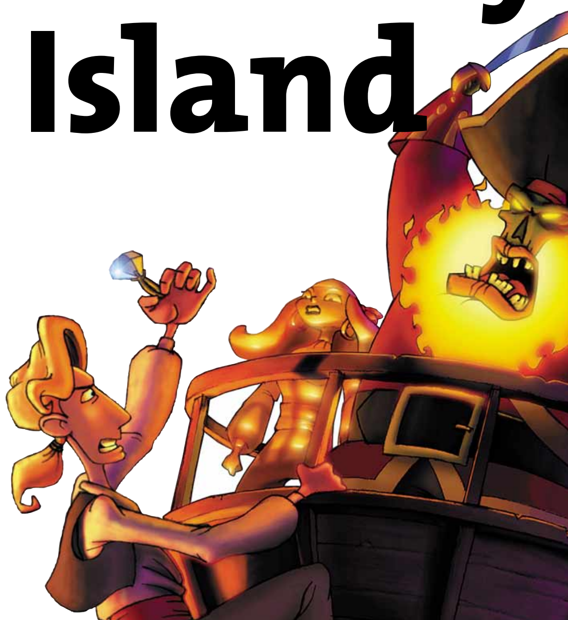
Ihr GameStar-Team



1/98

Titel-Story

Monkey Island



50 Das Warten hat sich gelohnt: Monkey Island 3 schließt nahtlos an die witzigen Vorgänger an. Mit knackigen Rätseln und viel Humor erobert das Adventure den Genre-Gipfel.



Aktuell

Tests

Tests

Tips & Tricks

Tips & Tricks

Hardware

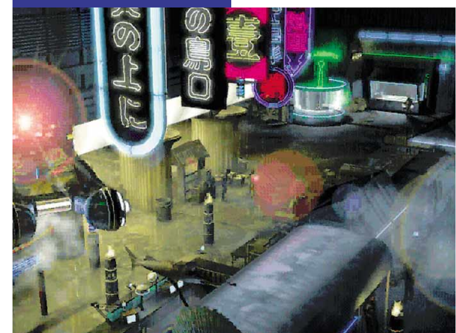
Rubriken

Lords of Magic



88 So schön kann Strategie sein: Mit Zauberei und Schlachtengeschick befreien Sie acht Fantasyländer.

Blade Runner



156 Westwood ist mit der Umsetzung eines bekannten Sciencefiction-Films ein Grafikfeuerwerk gelungen.

Longbow 2



148 Dank Realismus pur, heißer Action und dynamischer Kampagne die neue Genre-Referenz.



Originale: War Wind Monkey Island

28 spielbare Demos: Lords of Magic, Wing Commander 5, I-War, FIFA 98, ...
Plus 7 Spiele-Videos, Patches, Tools, ...

ausführlicher CD-ROM Inhalt . . **187**

Gerüchte, Szene

Hollywood spielt nicht!

Endlich hat er es geschafft: Chris Roberts nimmt demnächst im Regiestuhl Platz und verfilmt Wing Commander. Zum ersten Mal gelingt einem PC-Spiel der Sprung auf die große Leinwand, nachdem bereits zwei Konsolentitel umgesetzt wurden. Dazu die Gerüchte um den geplanten Tomb-Raider-Streifen – Hollywood im Rausch der Spiele-Bits & Bytes?



Ich persönlich würde mich ja sehr über »Civilization: The Movie« freuen. An der Kinokasse zücke ich ein Bündel Hundertmarkscheine – wegen Überlänge – und verbringe die nächsten 60 Popcorn-versüßten Stunden damit, einem Rudel Icons auf seinem Weg von der Steinzeit in die Raumfahrt zuzugucken. Besonders spannend wäre bestimmt auch ein Film zu »Myst«. 90 Minuten Landschaftsaufnahmen, eher kärgliche Dialoge, aber jeder Kinobesucher bekommt ein dickes Buch mit Gedichten in die Hand gedrückt. Irgendwann entdecken dann deutsche Filmemacher den Trend. Wie wäre es mit Til Schwaiger in »Die Siedler«? Als das Männchen zwischen Mühle und Bergwerk hat er eine tragende Rolle, und reden muß er auch nicht viel.

Worauf ich eigentlich hinaus will: Alles, was von verfilmten Computerspielen übrigbleiben kann, sind ein paar Figuren und das Szenario. Was die Faszination des immer noch jungen Mediums aber wirklich ausmacht, ist das Spielprinzip – und das kann logischerweise nicht auf Zelluloid gebannt werden. Oder haben Sie Wing Commander etwa doch nur wegen der tollen Zwischensequenzen durchgezockt?

Peter Steinlechner, Redakteur



Wing Commander – Der Film

Chris Roberts neue Firma Digital Anvil hat sich die weltweiten Filmrechte an Wing Commander gesichert. Bereits Ende 1998 soll ein Streifen unter gleichem Titel in die US-Kinos kommen. Das Budget soll verhältnismäßig niedrige 30 Millionen Dollar betragen, die vollständig Computer-generierten Spezialeffekte will Digital Anvil gemeinsam mit Boss Films (Air Force One) verwirklichen.

Die genaue Story behandeln alle Beteiligten noch als Verschlußsache. Angeblich spielt der Streifen etwa zur Zeit des ersten Wing Commander. Colonel Blair und Maniac sollen als jungen Kadetten zu sehen sein, weder Mark Hamill noch Tom Wilson sind also mit von der Partie. Wahrscheinlich treten junge, unbekannte Schauspieler an. Einziger Vertreter der alten Spiele-Garde ist Malcolm McDowell als Admiral Tolwyn. Chris Roberts hat das Drehbuch als Co-Autor mitverfaßt und führt Regie.



Wing Commander: Malcolm McDowell heißt Sie als Admiral im Kino willkommen.

Angeblich wird nicht in Hollywood, sondern in Luxemburg gedreht. Einige hochkarätige Mitarbeiter hinter den Kulissen sollen ihre Mitarbeit bereits fest zugesagt haben. Thierry Arbogast, der bereits Kultstreifen wie Nikita oder Das fünfte Element auf Zelluloid bannte, wird als Kameramann gehandelt. Das Design der gesamten Ausstattung soll Peter Lamont übernehmen, dessen Arbeit in Filmen wie Aliens, Golden Eye, True Lies oder Titanic zu bewundern war.

Monkey Island 4?

Das Ende von Monkey Island 3 deutet es zart an, jetzt steht es angeblich fest: Die Fortsetzung zu Guybrush Threepwoods Abenteuern kommt. Wie üblicherweise gut informierte Quellen GameStar mitteilten, haben die Entwickler bei Lucas-Arts noch derart viele Ideen, daß der vierte Teil als praktisch sicher gilt. Wann es soweit ist, stehe freilich noch in den Sternen – vor frühestens Ende '98 hißt Guybrush kaum seine Piratenflagge.

Tomb Raider als Film?

Auf dem Internet läuft momentan die Gerüchteküche heiß, wer die Hauptrolle im angeblich geplanten Tomb Raider-Film spielen soll. Als potentielle Lara Crofts werden Schauspielerinnen von Demi Moore bis Liz Hurley gehandelt. Auf Nachfrage bei Eidos bekamen wir allerdings nur ein »alles Quatsch« zu hören – kein Wunder, das Projekt wird momentan erst angedacht, entschieden ist noch lange nichts. Völlig unsinnig seien übrigens Gerüchte, Eidos wolle eine zweite Tomb Raider-Reihe mit einem männlichen Helden ins Rennen schicken.

Recht wahrscheinlich ist hingegen, daß es zu Tomb Raider 2 mindestens eine Missions-CD geben wird. Der geplante Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

Sid Meier im Weltall

Da Gettysburg bereits im Laden steht, arbeitet Sid »Civi« Meier schon am nächsten Werk für Firaxis. Angeblich wird es sich dabei um ein Weltraum-Strategiespiel mit dem Titel Alpha Centauri handeln. Auf Alien-Planeten sollen Sie Kolonien als eigenständige Zivilisationen weiterentwickeln und andere Völker mit selbst konstruierten Einheiten angreifen – was die meisten europäischen Spieler sicher mehr interessieren dürfte als der amerikanische Bürgerkrieg.

Blizzard-Netz in Deutschland

Baut Blizzard demnächst auch hierzulande Internet-Server für den Spieledienst Battle.Net auf? Angeblich soll bereits im Frühjahr die entsprechende Infrastruktur geschaffen werden. Dann könnten auch deutsche Fans von Diablo oder Starcraft ohne atlantische Reibungsverluste an Multiplayer-Partien teilnehmen. Das amerikanische Battle.Net ist momentan der Online-Spieledienst mit den meisten eingetragenen Teilnehmern. Und das schönste: Er kostet (zumindest bislang) nichts.

Spiele News

Dungeon Keeper 2

Es ist sicher: Bullfrog arbeitet an Dungeon Keeper 2. Statt Peter Molyneux leitet Alt-Ochsenfrosch Sean Cooper nach einem kurzen Zwischenstopp bei Virgin das Projekt. Die Kellermeistereien sollen in der zweiten Auflage über einen ausgebauten Mehrspieler-Modus verfügen und nochmals deutlich knuddeligere Grafiken bieten. Dungeon Keeper 2 wird nicht vor Ende '98 fertig.

Info: Bullfrog, http://www.bullfrog.co.uk

Command & Conquer Sole Survivor

Westwood will in den USA noch vor Jahresende eine spezielle Online-Version von Command & Conquer veröffentlichen. In Sole Survivor, wie das Werk im Untertitel heißt, übernimmt jeder Spieler eines von 15 verschiedenen Kampf-Vehikeln und düst per Mammuth-Panzer oder Aufklärungs-Motorrad den Mitspielern entgegen. Wann der jüngste C&C-Sproß nach Deutschland kommt, ist hingegen noch offen. Möglicherweise können Sie bereits ab Frühjahr '98 über neue C&C-Maps brettern.

Info: Virgin, ☏ (040) 39 11 13



Sole Survivor: Erst im Frühjahr in Deutschland?

Quake 2

Quake 2 nähert sich allmählich der Vollendung. id Software hat das Design der Levels abgeschlossen, momentan merzen die Mannen um Programmierer John Carmack noch letzte Bugs aus.



Quake 2: Farbenpracht im Alien-Raumschiff.

Mittlerweile gibt's auch erste Details zum Endgegner, den Chef-Animateur Paul Steed gerade fertigstellt. Für die Bewegungen des Ober-Aliens hat er sich angeblich von Kung-Fu-Filmen inspirieren lassen – insbesondere was die Sequenz betrifft, in der ein Raketentreffer den garstigen Außerirdischen mit Schmackes auf den Allerwertesten wirft.

Info: www.idsoftware.com

Kings Quest 8

Der achte Teil der Kings Quest-Reihe mit dem Untertitel Mask of Eternity macht allmählich Fortschritte, so jedenfalls Spieldesignerin Roberta Williams. Mittlerweile stehe die Grafik-Engine für das erstmals dreidimensionale Adventure. Williams wies übrigens darauf hin, das PC-Märchen werde längst nicht so actionlastig, wie bislang oft behauptet. Man habe erst die Action-Elemente programmiert, die Puzzles und die Geschichte kämen jetzt aber dazu. Etwa im 1. Quartal 1998 soll Kings Quest 8 fertig sein.



Kings Quest 8: Die Action ist fertig.

Info: Sierra, ☏ (06103) 99 40 40

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	C&C2 – Alarmstufe Rot
2	NEU	Jedi Knight
3	[2]	Dungeon Keeper
4	NEU	Age of Empires
5	[4]	Tomb Raider 1
6	[3]	Diablo
7	[5]	Die Siedler 2
8	[6]	Warcraft 2
9	[9]	Civilization 2
10	NEU	NHL 98
11	[7]	F1 Grand Prix 2
12	NEU	Dark Reign
13	NEU	Incubation
14	[18]	Anstoss 2
15	NEU	Total Annihilation
16	NEU	Lands of Lore 2
17	[12]	Wing Commander 4
18	NEU	Constructor
19	[-]	Resident Evil
20	[-]	Der Industriegigant

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

News-Ticker

★★★ Chiphersteller AMD steigt mit einer kleinen Beteiligung bei Chris Roberts' Digital Anvil ein. Alle DA-Titel sollen spezielle Funktionen künftiger AMD-Prozessoren wie DVD- oder 3D-Unterstützung nutzen. ★★★ Tender Loving Care heißt ein Spielfilm mit John Hurt, der gleichzeitig von Trilobyte auch als interaktiver Film auf CD-ROM und DVD erscheinen soll. ★★★ In Amerika ist das Rennspiel CART Precision Racing bereits auf dem Markt. Hierzulande soll das Programm erst Ende Januar ausgeliefert werden: Hersteller Microsoft will vor allem die Fahrerintelligenz noch völlig umarbeiten. ★★★ Der ehemalige Spielehersteller 7th Level, in letzter Zeit vor allem wegen finanzieller Probleme in den Schlagzeilen, kauft das Softwarehaus Pulse. Beide firmieren künftig als P7. ★★★ Vielflieger: Microsoft hat nach eigenen Angaben in den ersten vier Wochen nach Auslieferung bereits eine Million Exemplare des Flight Simulator 98 verkauft.

Spiele News

Die Macht der Nachfolger

Langsam bekomme ich Angst: Es gibt immer weniger neue Spiele, die keine Fortsetzungen sind. Quake 2, Descent 3, Monkey Island 4, Wing Commander 5, Might & Magic 6, Final Fantasy 7, King's Quest 8, Ultima 9. Dazu kommen Spin-offs wie Bleifuss Fun Edition, Descent Free Space oder Streets of Sim City, die meist nicht mehr als den Namen mit der Serie gemein haben.

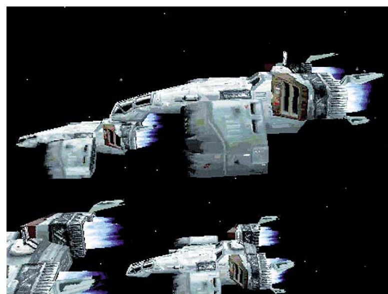
Woher kommt dieser Fortsetzungswahn, der sogar den im Kino (bestes Beispiel: Alien 4) übertrifft? Ganz klar: Die Hersteller scheuen das Risiko, mit einem neuen Titel baden zu gehen. Denn die Entwicklung eines »A«-Computerspiels dauert ein bis zwei Jahre, verschlingt ungeheure Ressourcen und danach Marketingknete, um den Titel im Konkurrenzfeld nicht untergehen zu lassen. Gibt es schon einen erfolgreichen Vorgänger, ist das Ganze natürlich wesentlich einfacher: Wer C & C 2 mochte, wird sich mit einiger Wahrscheinlichkeit auch den Teil 3 kaufen.

Aber weshalb gibt es dann Fortsetzungen zu Totgeburten wie Outpost 2? Warum werden Sportserien wie Kick Off fortgesetzt, die seit Jahren dem Mitbewerberfeld hinterherhinken? Ganz zu schweigen von den immer beliebter werdenden (kostenpflichtigen) Updates und Deluxe-Versionen, Marke »Zweimal verdienen mit demselben Programm«. Wenn in Zukunft nur noch der x-te Teil zu Spiel Y produziert wird, bleibt fast zwangsläufig die Kreativität auf der Strecke. Da lobe ich mir neue Konzepte wie Galapagos oder Uprising, die einfach mal mal etwas anderes ausprobieren. Und bei finanziellem Erfolg mit Sicherheit fortgesetzt werden...

Jörg Langer
Chefredakteur

Descent im All

Statt nur einer Fortsetzung des 3D-Actionspiels **Descent** wird es derer gleich zwei geben. Während Sie in **Descent 3** wie gehabt in einem Fluggleiter durch



Descent: Free Space - The Great War: Action im Weltraum mit ungewohnter Optik.

Höhlensysteme und Tunnel flitzen, sollen Sie in **Descent: FreeSpace – The Great War** durch das Weltall düsen. Das Programm soll sich stark an **Wing Commander** orientieren. Für keinen der beiden Titel gibt's einen Erscheinungstermin, **Descent 3** wird aber nicht vor Ende '98 das Licht der Welt erblicken.

Info: Interplay, ☎ (0211) 52 32 222

Prey Soundtrack

3D-Realms hat für die musikalische Untermalung des 3D-Actionspiels **Prey** einen Newcomer aus der Musikbrache verpflichtet: Die amerikanische Indie-Kombo KMFDM, gegründet von zwei ausgewanderten Deutschen, soll den Soundtrack komponieren. In **Prey** sollen Sie in der Rolle des Indianers Talon Brave auf düsteren Raumstationen und -schiffen gegen allerlei Monster kämpfen. Das Programm nutzt eine vollständig neu entwickelte 3D-Grafikengine. Ende '98 wissen wir voraussichtlich, wie sich das Ganze spielt.

Info: http://www.3drealms.com



Prey: Spiegeleffekte auf dem Boden.

GameStar-Charts Dezember Januar

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	92
2	Longbow 2	Flugsimulation	Origin	91
3	Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	90
4	Tomb Raider 2	Action-Adventure	Eidos	89
5	F1 Racing Simulation	Rennspiel	Ubi Soft	89
6	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	Microsoft	89
7	FIFA 98	Sportspiel	EA Sports	88
8	Floyd	Adventure	Adventure Soft	86
9	Lords of Magic	Strategie	Sierra	85
10	Fallout	Rollenspiel	Interplay	85
11	F-22 ADF	Flugsimulation	DID	84
12	F- 22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	84
13	Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	84
14	I-War	Weltraumspiel	Ocean	83
15	Heavy Gear	Mechspiel	Activision	83
16	Uprising	Actionspiel	Ubi Soft	83
17	G-Police	Actionspiel	Psygnosis	83
18	Blade Runner	Adventure	Westwood	82
19	Nuclear Strike	Actionspiel	Electronic Arts	82
20	Sub Culture	U-Boot-Sim.	Ubi Soft	82

Die 20 besten PC-Spiele im Dezember und Januar. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 12/97 und 01/98.

Spiele News

Monopoly Star Wars Edition

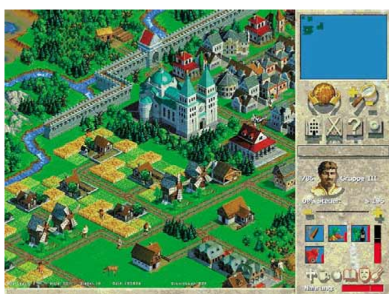
Nach unserem Test zu Star Wars Monopoly haben wir in der Verkaufsversion noch einige Verbesserungen gefunden. Die betreffen überwiegend Einstellungen fürs Regelwerk. So dürfen Sie nun auf »Los« die doppelte Summe einstreichen, die Haftdauer im Knast verändern oder bereits mit mehreren Immobilien ins Spiel einsteigen. Insgesamt können Sie sich mit über 20 Optionen eigene Regeln zusammenstellen. Auch die künstliche Intelligenz der Computergegner wurde verbessert.



Monopoly Star Wars: Spaß mit Luke.

Anno 1602

Die historische Wirtschafts-Simulation Anno 1602 macht laut Hersteller Sunflowers prächtige Fortschritte und soll ab Januar '98 in den Läden stehen. In Anno 1602 managen Sie aus der Vogelperspektive eine Welt mit über 30 Berufsgruppen und rund 90 Häusertypen.



Anno 1602: Wirtschaften von oben.

Info: Bomico, (06107) 94 51 45

Neue Strecken für POD

POD-Piloten dürfen sich bald über Nachschub freuen. Ubi Soft preßt für das futuristische Rennspiel unter dem Titel POD – Back to Hell die 16 besten der bislang nur auf dem Internet veröffentlichten Ergänzungskurse auf eine CD-ROM.



POD: Per Motorrad um phantasievolle Strecken.

Dazu soll es neuartige Vehikel wie Boote und Motorräder geben. Back to Hell soll kurz vor Weihnachten fertig sein und nur runde 25 Mark kosten.

Info: Ubi Soft, (0211) 338 0033

Starship Troopers

In amerikanischen Kinos läuft seit kurzem der Sciencefiction-Film Starship Troopers. In dem Streifen bedrohen interstellare Insekten den Planeten Erde. Mittlerweile hat sich Microprose die Spielerechte gesichert. Eines der besonderen Motive aus dem Film wird es auch im Spiel geben: So können Sie in Erdtunnel springen und landen dann nahtlos in einem anderen Gebiet. Der Veröffentlichungstermin ist noch unbekannt.

Info: Microprose, (05241) 94 64 80

Dunkle Rache

Ein Entwicklerteam namens Reality Bytes will das 3D-Action-Genre aufmischen. Dark Vengeance soll sich dank Dritte-Personen-Perspektive von den id-Clones absetzen. Das Spiel ist in einem düsteren Fantasy-Ambiente angesiedelt. Kampftalente oder Magiepunkte sollen für einen Hauch Rollenspiel sorgen. Bereits im Frühjahr '98 dürfen Sie voraussichtlich auf Monsterhatz gehen.

Info: www.realbytes.com



Dark Vengeance: Krieger in 3D.

Incubation

Blue Byte hat Nachschub für den Strategie-Hit Incubation. Sechs neue Missionen werden paarweise im zwei-Wochen-Rhythmus auf der Web-Seite des Herstellers veröffentlicht. Die ersten davon finden Sie bereits jetzt auf der GameStar-CD, mit der nächsten Ausgabe folgen die restlichen. Wer nicht warten mag, kann sie unter http://www.blue-byte.de vom Internet saugen.



Info: Blue Byte, (0208) 450 8888

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Gold Games 2
2	NEU	Lands of Lore 2
3	NEU	Riven: The Sequel to Myst
4	NEU	Curse of Monkey Island
5	[3]	Jedi Knight
6	[1]	C&C2 - Vergeltungsschlag
7	NEU	Starfleet Academy
8	[4]	Baphomets Fluch 2
9	[5]	NHL 98
10	[13]	Die Siedler 2 Gold Edition
11	[16]	Resident Evil
12	NEU	Monopoly Star Wars Edition
13	[2]	Dark Reign
14	[10]	Anstoss 2
15	[8]	C&C2 - Alarmstufe Rot
16	NEU	F1 Racing Simulation
17	NEU	Floyd
18	NEU	Hugo 5
19	NEU	Panzer General 3D
20	NEU	Incubation

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von Saturn.

Technik News

Der Tanz ums goldene Voodoo-Kalb

Extrem beschleunigt hagelte es in den letzten Wochen Pressemeldungen so ziemlich jedes namhaften Grafikkarten-Herstellers. Der immer gleiche Inhalt klärte die staunende Weltöffentlichkeit mit großem Pathos darüber auf, daß die Firma xy im nächsten Frühjahr selbstverständlich ein Voodoo-2-Modell auf den Markt bringen werde. Zudem eines, das alle anderen schlicht wegblase.



Bei den voraussichtlichen Leistungswerten von 3Dfx' neuestem 3D-Wunderwerk ist es sicherlich verständlich, daß sich die Hersteller über ihr Tun aufplustern wie frisch verliebte Gockel. Seltsam finde ich nur eines: Am lautesten ist das Voodoo-2-sonst-nix-Geschrei bei denjenigen, die bislang den 3Dfx-Trend verpennt oder aufs lahme Rush-Pferd gesetzt haben. Ich tippe mal einfach darauf, daß der Grund der Voodoo-Manie ein anderer ist: Orchid und Diamond haben eindrucksvoll bewiesen, welche Effekte 3Dfx-Boards nicht nur auf Spiele, sondern erst recht auf Image und Bilanzen haben können.

Michael Galuschka, Redakteur



CyberMan 2: Neuartiger Controller speziell für Actionspiele.

Voodoo 2 von 3Dfx

3Dfx hat auf der amerikanischen Computermesse Comdex den Nachfolger des als Quasi-Standard geltenden 3D-Beschleunigerchips **Voodoo** vorgestellt. Der **Voodoo 2** kommt wieder auf einer Zusatzkarte zum Einsatz, die Sie zu Ihrer bereits vorhanden Grafikkarte in den Rechner stecken. Nach ersten Tests auf 3Dfx-eigenen Demo-Boards soll **Voodoo 2** etwa dreimal schneller als der Vorgänger sein. Neu ist vor allem eine integrierte Fließkomma-Einheit für schnelle Polygonberechnungen. Bislang muß diese Arbeit der Hauptprozessor allein erledigen. Der könnte sich künftig anderen Aufgaben – etwa der künstlichen Intelligenz – widmen. Davon dürfte vor allem AMDs K6 profitieren, dessen eigene Fließkomma-Abteilung als schwacher Rechenkünstler gilt. Auf dem **Voodoo 2** arbeiten zwei Texturchips simultan, die in einem Durchgang die doppelte Menge von Oberflächen-Belägen auf ein Polygon legen können. Der neue 3Dfx-Prozessor soll alle bekannten Grafik-Schnittstellen wie Direct3D, Glide oder OpenGL unterstützen. Deshalb sollen auch alle bislang erhältlichen 3Dfx-Spiele problemlos mit dem neuen Chip zusammenarbeiten. Besonderer Clou: Sie können zwei Voodoo-2-Karten parallel betreiben, was die Leistung angeblich etwa verdoppeln würde. Hersteller wie Diamond, Miro, Orchid oder Creative Labs haben bereits Voodoo-2-Grafikkarten für März '98 angekündigt. Die Preise sollen zu Auslieferungsbeginn je nach Ausstattung zwischen 400 und 500 Mark liegen.

Info: http://www.3dfx.com

CyberMan 2

Der Logitech **CyberMan 2** soll vor allem in 3D-Actionspielen wie **Descent 2** schnelle, exakte Reaktion und realistische Bewegung in alle Richtungen ermöglichen und so zu besseren Siegchancen verhelfen. Mit dem Gerät können Sie schwierige Manöver wie Überschläge und Drehungen ausführen, ohne zur Tastatur greifen zu müssen. Die mitgelieferte »Logitech Entertainment Software« erlaubt leichtes Editieren aller Einstellungen und läßt acht programmierbaren Tasten Waffen- und sonstige Befehle zuweisen. Wie auch der Microsoft-Sidewinder verfügt der **CyberMan 2** über eine optisch/digitale Schnittstelle, dank der Sie das Eingabegerät nicht kalibrieren müssen.

Den **CyberMan 2** gibt es nicht im Laden, sondern für rund 150 Mark nur von der eigens eingerichteten Web-Seite.

Info: http://www.cyberman2.de

Da tanzt die Maus

Force-Feedback-Joysticks sind derzeit der Trend unter den Steuerknüppeln. Jetzt hat der amerikanische Hersteller Immersion die erste scheinbar beseelte



Feel-It Mouse: Nager mit Force-Feedback-Technik.

Maus mit dem Namen **Feel-It** vorgestellt. Wenn Sie beispielsweise versuchen, den Cursor in eine gesperrte Windows-Anwendung zu bewegen, soll der Nager physikalischen Widerstand leisten. Über Fensterrahmen hoppelt er kurz, während er sich etwa zu Hyperlinks auf Web-Seiten körperlich hingezogen fühlt. Wer endlich Leben auf seinem Schreibtisch haben möchte, muß sich allerdings noch gedulden: Die **Feel-It Mouse** entsteigt frühestens Mitte bis Ende '98 dem Entwicklungs-Brutkasten und soll dann rund 200 Mark kosten.

Info: http://www.force-feedback.com

Preisaktion von Creative

Creative Labs zahlt bis zu 50 Mark für Ihre alte Soundkarte, wenn Sie sich die **Soundblaster AWE 64 Value** oder **AWE 64 Gold** zulegen. Voraussetzung: Sie müssen eine Kopie der Kaufquittung der neuen Karte, die Frontseite der Verpackung, das ausgefüllte Antragsformular sowie Ihren alten Klangkünstler an Creative schicken. Innerhalb weniger Tage erhalten Sie dann die Vergütung. Das Angebot gilt nur bis zum 31. Januar 1998.

Info: Creative Labs, ☎ (089) 992 871 50

PCI-Soundkarte

Videologic stellt erstmals eine Soundkarte vor. Die Sonicstorm paßt in einen PCI-Steckplatz, was eine geringere Belastung der CPU zur Folge hat. Sie besitzt 3D-Fähigkeiten und setzt den Soundchip Maestro-1 von ESS Technology ein. Bis zu 64 virtuelle Klangquellen lassen sich laut Hersteller beliebig um den Zuhörer plazieren. Dabei kommen lediglich zwei Lautsprecher zum Einsatz. Die 2 oder 4 MByte großen Wavetable-Daten legt die Karte im Arbeitsspeicher des PCs ab. Interessant für Fans älterer Spiele: Die Sonicstorm soll Soundblaster-kompatibel sein. Den Chipsatz wird es nicht nur auf der Soundkarte, sondern auch in Kombination mit Grafikboards geben.

Der Preis für die Sonicstorm soll voraussichtlich um die 180 Mark liegen.

Info: Videologic, ☎ (06103) 93470

Boxen made in USA

In Amerika ist Labtec schon lange Marktführer, jetzt möchte der Hersteller von PC-Lautsprechern auch in Deutschland an die Spitze. Den Weg dorthin soll ein neues Boxenset mit dem griffigen Namen LCS-2420 ebnen. Ein Subwoofer und zwei kleine Hochtöner sollen trotz geringer Abmessungen noch ordentliche Bässe hervorbringen. Dazu hört eine prozessorgesteuerte Einheit ständig mit und dreht automatisch den Saft zurück, wenn es anfängt, zu rumpeln oder zu klirren. Das akustische Trio hat eine Ausgangsleistung von 20 Watt, die magnetisch abgeschirmten Satelliten-Lautsprecher lassen sich am Monitor befestigen. Labtecs LCS-2420 kostet im Handel etwa 150 Mark.



Labtec LCS-2420: Die Klangkünstler sollen noch Platz auf dem Schreibtisch übriglassen.

Info: Labtec, http://www.labtec.com

Programator

Wer seinen alten Joystick nicht wegwerfen will, aber trotzdem die Belegung der Knöpfe ändern möchte, dem könnte der Programator weiterhelfen. Das schwarze Metallkästchen wird mit dem Tastaturanschluß verbunden und soll alle angeschlossenen Gamepads oder Steuerknüppel voll programmierbar machen. Außerdem können damit angeblich bis zu vier Spieler an einem Computer gängige Standard-Gamepads nutzen. Bei Pads mit sechs Knöpfen lassen sich bis zu zehn Tastenkommandos unter Beachtung des exakten Timings als Makro speichern – was speziell für Prügelspiele interessant wäre.



Programator: Programmiert jeden Joystick.

Info: Endor, ☎ (089) 317836-0

Pentium II Light

Ab Sommer '98 will Intel eine abgespeckte Version des Pentium II in den Handel bringen. Der Prozessor paßt in den hauseigenen Slot-1-Einschub. Anders als die Standard-Version wird er entweder einen direkt auf dem Chip integrierten Second-Level-Cache enthalten oder gar keinen. Insider schätzen, daß Intel so die Produktionskosten und Endpreise um 10 bis 15 Prozent unter die des »vollständigen« Pentium II senken kann. Leider soll durch diese Sparmaßnahmen die Performance auf das Niveau eines herkömmlichen Pentium MMX sinken. Der Prozessor ist zwar vor allem für Notebooks gedacht, kann aber problemlos auch in Niedrigpreis-Desktop-PCs eingebaut werden.

Info: Intel, ☎ (089) 99143-0

Pentium II von Cyrix?

Chiphersteller Cyrix besitzt nach eigenen Aussagen eine Lizenz für die Slot-1-Technologie. Damit wäre es dem Intel-Konkurrenten möglich, vollständig Pentium-II-kompatible Prozessoren zu fertigen. Intel machte dazu noch keine Angaben, allerdings könnte dem Marktführer ein Vertrag aus dem Jahr 1980 zum Verhängnis werden. Damals schloß der Chip-Gigant ein Abkommen mit National Semiconductors über die gegenseitige Nutzung von Technologien. Cyrix wurde zwischenzeitlich von eben dieser Firma übernommen und kann den Vertrag angeblich voll ausnutzen – inklusive aller neuen Technologien.

Info:Cyrix, http://www.cyrix.com

3D-Karte von Intel

Prozessor-Produzent Intel bastelt gemeinsam mit dem amerikanischen Flugzeugbauer Lockheed Martin an einer 3D-Beschleunigerkarte. Technische Einzelheiten sind bislang nicht zu erfahren, allerdings soll die Geschwindigkeit des Prozessors mit der Bezeichnung i740 zwischen der des Voodoo und der des Riva liegen. Angeblich möchte Intel den Chip deutlich billiger anbieten, um sich im hart umkämpften 3D-Markt langfristig durchsetzen zu können. Preis oder Erscheinungstermin sind allerdings noch nicht bekannt.

Info: Intel, ☎ (089) 99143-0

Konkurrenz für MMX-Pentium

In nur zwei Jahren hat die US-Halbleiterschmiede IDT den Intel-Konkurrenten Winchip C6 zur Serienreife entwickelt. Der C6 taktet mit 200 MHz, benötigt nur eine einzige Versorgungsspannung und paßt in den bewährten Sockel 7. Der neue Chip versteht den MMX-Befehlssatz und hat einen 64 KByte großen integrierten Cache. Die Installation soll analog zum Pentium 200 erfolgen. Der C6 soll weniger heiß als sein Intel-Pendant werden, da er mit rund 9 Watt in etwa nur die halbe Abwärme produziert. Die Leistung soll in Büro-Anwendungen wie Textverarbeitung etwa einem Pentium gleicher MHz-Zahl entsprechen. Allerdings soll die Fließkomma-Einheit – besonders für 3D-Spiele wichtig – um etwa 30 Prozent langsamer sein. Sehr erfreulich: Der Chip wird nur rund 230 Mark kosten, was etwa die Hälfte des Preises eines Intel-Produkts wäre.

Info: IDT, Tel. (08165) 957 110

Neues von der Starcraft-Front

Starcraft

Das sehnsüchtig erwartete Starcraft verschiebt sich! Wir sagen Ihnen weshalb und präsentieren die neuesten Infos.



Die Spannung steigt fast ins Unermeßliche: Was packt Blizzard noch alles in das Echtzeit-Strategiespektakel Starcraft – und wann landet es endlich in den Läden? Die erfolgreichen Kalifornier legen so viel Wert auf die Spielbalance, daß der hoffnungsvoll angepeilte weihnachtliche Erscheinungstermin wohl kaum noch zu schaffen ist. Vor allem die drei grundverschiedenen Rassen sind ein Grund dafür, daß sich das Spiel wahrscheinlich bis Anfang nächsten Jahres verzögern wird.

Verzögerungsgrund: die drei Rassen

In Starcraft treten drei Völker auf fernen Planeten gegeneinander an: Terraner, Protoss' und Zergs. Im Gegensatz zu Warcraft 2 unterscheiden sich die drei Kriegsparteien nicht nur optisch, sondern spielen sich völlig unterschiedlich. Spezialfähigkeiten wie Tarnvorrichtungen, Übernahme feindlicher Truppen und sich selbst heilende Streiter erlauben für jede Rasse neue, ungewöhnliche Strategien. Gerade deswegen kommt es auf die Spielbalance an – keine Partei darf insgesamt stärker sein als die anderen. Blizzard läßt sich von allem Drängeln ungeduldiger Fans nicht beeindrucken und feilt immer noch an den Eigenheiten der drei Rassen. Vor allem Besonderheiten wie Bauten, die Sie an eine andere Stelle fliegen dürfen oder die vielen Upgrades der Truppen sind sehr zeitaufwendig auszutesten. Hinzu kommt, daß die drei Kampagnen mit ihren 30 Missionen so angelegt sind, daß Sie nach dem Durchspielen einer Seite die anderen beiden Kampa-



Zergs dürfen nur auf dieser organischen Masse bauen.



Wracks enthalten Metall und sind deshalb heiß begehrt.



Terranische Marines nehmen einen Ultralisken der Zergs unter Feuer; Rechts rückt Verstärkung an.

gnen gleich mit anspruchsvolleren Missionen beginnen – schließlich haben Sie ja schon einige Erfahrung gesammelt. Wir haben für Sie die neuesten Infos über die Kriegsparteien zusammengetragen.

Hochtechnisiert: die Terraner



Die Terraner setzen vor allem auf Technik. Ihre Standardeinheit, der Marine, ist schwer gepanzert und mit einer Chaingun bewaffnet. Spezialeinheiten der Marines rösten ihre Aliengegner mit Flammenwerfern. Dropships transportieren bis zu acht der Infanteristen und bombardieren ihre Landezone mit Schockbomben. Wraith-Jäger und Ghost-Flieger machen sich mit Energie-Schirmen unsichtbar und greifen den Feind überraschend an. Nur spezielle Einheiten der Zergs und Protoss' können die getarnten Angreifer ausmachen. Leichte Hovercraft-Vultures sorgen für Ressourcen, indem sie Wracks ausschlachten. Nur mit einem Granatwerfer und dem Strahlen-Gewehr des Piloten bewaffnet, liegt die Stärke der Vultures in ihrer Geschwindigkeit.



Ein Protoss-Außenposten wird von getarnten Terranern beschossen.

Protoss: Psychoterror durch PSI-Kräfte



Das Volk der Protoss' verbindet Technik mit PSI-Kräften und Religion. Da schweben Hohepriester über dem Schlachtfeld und feuern mentale Energiesalven auf ihre Opfer ab. Wer von so einem Geistesblitz getroffen wird, kämpft fortan auf Seite der Protoss'. Hohepriester beschwören auch Killermaschinen. Dragoons sind hingegen geistig recht minderbemittelt, gleichen ihren Mangel an Intellekt aber durch eine Disintegrator-Wumme aus. Damit beharken sie auch weit entfernte Bodentruppen und holen sogar Flieger vom Himmel. Fliegende Scouts sind mit zwei Photonen-Kanonen bewaffnet und werfen Minen. Witness-Truppen sind ebenfalls tarnfähig; außerdem verstecken stationäre Arbiter-Stationen ihre nahen Kameraden unter einem Tarnschirm.

Schleimige Bestien: die Zergs



Bei den Zergs sind sogar die »Gebäude« organisch. Diese Rasse hat einen Nachteil: Sie darf nur auf schleimbedeckten Feldern bauen. Wuselige Larven verwandeln sich blitzschnell in tödliche Bestien. Außerdem können sich Zergs in dem schleimigen Untergrund verstecken und ihre Wunden heilen. Trägerschiffe, sogenannte Overlords, dienen als fliegender Parkplatz für Raumjäger. Die Jagdstaffel eines einzigen Overlords radiert in Sekundenschnelle ganze Feindmassen aus. Der Ultralisk ist die mächtigste und größte Bodeneinheit im Spiel. Dieser Riesenkäfer kann die meisten Treffer wegstecken und bringt mit seinen Scheren Tod und Verderben über den Feind. MD



Getarnte Wraith-Jäger starten in ihrer Basis.

Starcraft

Genre:	Strategie	Hersteller:	Blizzard
Termin:	Januar '98	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Martin Deppe: »Ich drücke uns allen die Daumen, daß Starcraft doch noch irgendwie 1997 fertig wird. Ich möchte endlich die drei grundverschiedenen Parteien im echten Spiel ausprobieren!«

Jump-and-run im Farbenrausch

Pandemonium 2



Kunter und bunter als in jedem anderen Springspiel geht es in der Pandemonium-Fortsetzung zu.

Die meisten PC-Spieler denken beim Begriff Action eher nicht an Jump-and-runs und zeigen Sonic & Co. die kalte Schulter. Wirklich erfolgreich hopste und rannte bislang nur ein Duo durch Intel-Leiterbahnen, das unter den Namen Nikki und Fargus im Crystal-Dynamics-Hit **Pandemonium** für Furore sorgte. Flüssig scrollende 3D-Landschaften, originelle Einfälle und eine perfekte Steuerung sorgten für rasante Action am – sprichwörtlich – laufenden Band. Kein Wunder, daß der Hersteller bereits an der Fortsetzung **Pandemonium 2** bastelt. Das zweite Abenteuer will mit schrägen Optiken in einem unverbrauchten Szenario für frischen Wind sorgen.



Nikki liegt im Clinch mit rosa Monstern.

Poppige Levels

Erforschten die beiden Protagonisten im ersten Teil eine mittelalterliche Fantasy-Umgebung, geht es diesmal kunterbunt und psychedelisch zu. Unter anderem dürfen Sie durch das Innere von Fargus' Gehirn springen. Viele der Welten sind ständig in Bewegung und morphen fröhlich von einer Form in die nächste. Deshalb entschloß sich Crystal Dynamics auch, seinen Hauptfiguren ein etwas erwachseneres Aussehen zu spendieren – jugendliche Helden schienen in den an Partyexzesse erinnernden Welten fehl am Platz. Die Neuauflage des pandemonischen Hüpfspektakels soll 14 Haupt- sowie unzählige Geheimlevels bieten, die diesmal sogar noch deutlich umfangreicher ausfallen. Statt nur von links nach rechts zu wandeln, sollen Sie in vielen Levels riesige, komplex aufgebaute Hallen hoch- oder runtersteigen. Zwischendurch treffen Nikki und Fargus auf vier Zwischengegner. Einer davon ist ein Mech-Roboter, gegen den Sie selbst in einen Stahlkoloss klettern und sich mit metallenen Armen sowie Raketen bekriegen.



Fargus hangelt sich an einem verschlungenen Sprossengerüst durch die phantastische Eiswelt.

Bumerang-Zepter

Auch ein paar neue Bewegungen beherrschen die Helden: Sie dürfen Seile emporklettern und über Abgründe schwingen. Das Hofnarren-Zepter von Fargus können Sie als Bumerang zweckentfremden und mit etwas Übung per Steuerkreuz in die gewünschte Richtung lenken, um gut versteckte Bonus-Gegenstände einzusacken oder aus sicherer Entfernung Monstern eines mit dem Wurfgeschoß über die Rübe zu braten. Nikki beherrscht den besonders hohen Doppelhüpfer und bekommt zusätzlich ein paar magische Waffen, mit denen sie gegnerische Unholde aufblasen und zerplatzen lassen kann. PS

Pandemonium 2

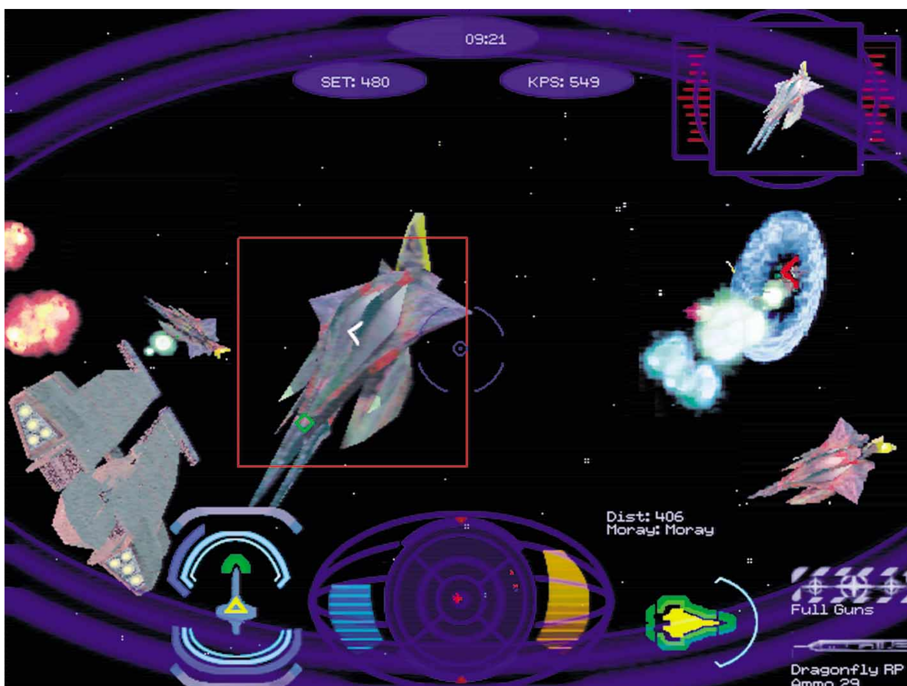
Genre:	Jump-and-run	Hersteller:	Crystal Dynamics
Termin:	1. Quartal 97	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Alle paar Sprünge eine neue Idee, dazu schöne Grafiken und perfekte Steuerung: Pandemonium 2 dürfte den hochklassigen Vorgänger dank vieler Verbesserungen im Detail sogar noch überflügeln.«

Die nächste Generation

Wing Commander

Die Rückkehr des Weltraum-Knallers: Der fünfte Wing Commander führt Sie in den Krieg gegen mysteriöse Aliens.



Schlacht um die Midway: Ein Großaufgebot von Aliens attackiert das Mutterschiff der Terraner.

Was ist los im H-rekkah-System? Der Kontakt zur dortigen Bergbau-Station ist abgebrochen, die Funkkanäle schweigen. Der Raumkreuzer Midway soll der Sache auf den Grund gehen. Dieses gigantische Flaggschiff der Terran Confederation treibt sich auf seinem Jungfernflug eher zufällig im gleichen Sektor herum. Schnell stellt sich heraus, daß hinter dem Zwischenfall eine Insekten-ähnliche Alien-Rasse steckt, gegen die typische Kilrathis wie Schmusekätzchen wirken. In der Weltallsimulation **Wing Commander Prophecy** schlüpfen Sie in die Rolle des gerade an Bord eingetroffenen Lieutenant Casey. Die Ungewißheit, was genau denn da in gigantischen Raumschiffen durch das Universum wütet, begleitet Casey und die Crew durch das ganze Spiel – angeblich findet die Terran Confederation sogar erst in einem späteren Teil der als Trilogie angelegten neuen WC-Staffel heraus, wie sich die Außerirdischen selbst nennen.



Zwei Frachtschiffe der Konföderation.

Popcorn fürs Intro

Die Grafik-Engine von **Prophecy** ist brandneu. Selbst kleinere Schiffe explodieren zweistufig mit gewaltigen, farbig imposanten Detonationsringen oder torkeln wild Flammen schlagend durch das All. Raketen zischen mit weithin sichtbarer »Rauchfahne« auf die Aliens zu, teilweise spalten sie sich effektvoll vor dem Einschlag in mehrere Sprengköpfe auf.

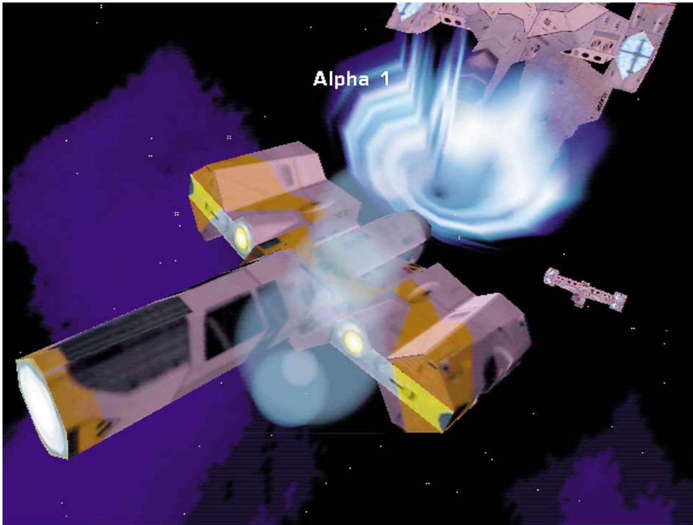
Der jüngste **Wing Commander**-Sproß soll sich auf alte Werte der Serie besinnen und mehr Spiel denn interaktiver Film sein. Videofreaks müssen trotzdem nicht darben – erst nach rund 20 Minuten Introfilm saßen wir in unserer Beta-Version endlich im Cockpit. Die aus den Vorgängern bekannten Multiple-choice-Dialoge, die Sie in den Videos zwischen zwei Antworten wählen ließen, fehlen diesmal. Trotzdem verläuft die Story nicht ganz linear. Vor allem der Ausgang einiger Schlüssel-Missionen hat Auswirkungen auf die Handlung.



Die Außerirdischen hinterlassen deutliche Spuren: Im H-rekkah-System treiben nur noch brennende Trümmer.

Prophecy

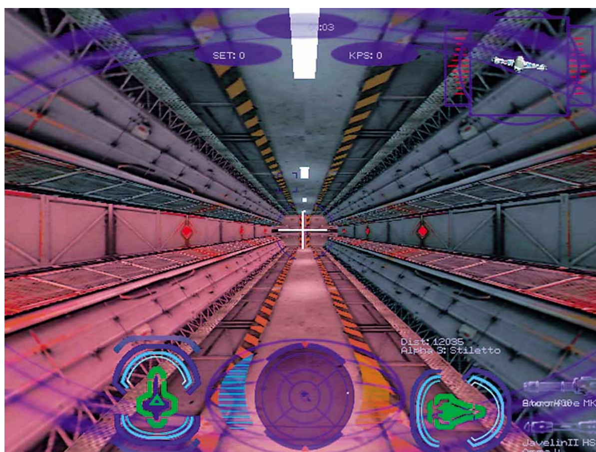




Der Wasp-Bomber demonstriert gleich mehrere optische Leckerbissen: Lens-Flaring-Effekte, aufwendiges Schutzschild, perfekt berechnete Texturen.

Interstellare Kampfeinsätze

Die rund 50 Kampfeinsätze orientieren sich stark am zweiten Wing Commander. So gibt es Verteidigungsschlachten um die Midway herum, in denen Sie verzweifelt Wellen blutrünstiger Außerirdischer abwehren. Oft begleiten Sie Transporter oder kleinere Kreuzer durch feindliches Gebiet. Die Missionen in Prophecy sind komplex angelegt. Auch reine Massenkämpfe mit Dutzenden von Teilnehmern werden geboten. Deutlich schwieriger als bislang wird es, größere Schiffe zu zerstören. Die gewaltigen Alien-Kreuzer sind stabil, meist genügt ein einziger Anlauf nicht. Dann müssen Sie zurück zur Midway eilen und Nachschub aufnehmen. Neu ist in einigen Missionen die Möglichkeit, zwischendurch aus einem Begleitschiff Kraftstoff für den durstigen Nachbrenner aufzutanken.



Los geht's: Die Midway katapultiert Sie in den Weltraum.

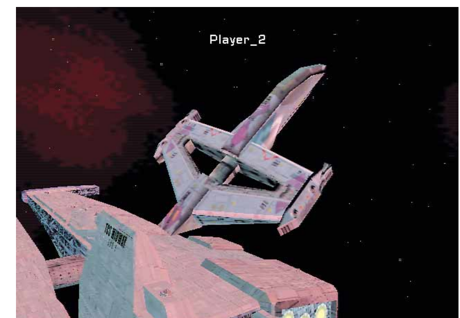
Flinke Raumschiffe

In sieben verschiedenen Raumjägern flitzen Sie durch das Universum. Prophecy läßt Sie nicht selbst wählen, mit welchem Schiff Sie in den Kampf ziehen. Ähnlich wie bereits in WC2 fliegen Sie so lange mit dem gleichen, bis Ihr Captain Sie befördert und einer anderen Staffel zuteilt. Einige der Raumjäger haben flexibel aufgehängte Antriebe, die enge Wendekreise erlauben.

Dummerweise sind auch die Aliens sehr beweglich. Deren organisch geformte Schiffe beherrschen besondere Tricks. Sie schließen sich etwa bei Bedarf zusammen und haben dann mehr Feuerkraft als die Summe der Einzelschiffe. Das ermöglicht den fiesen Außerirdischen Taktiken, die besonders bei Angriffen auf Großkampfschiffe wie die Midway brandgefährlich sind.

Raketenfeuer frei

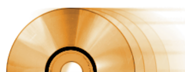
Um der Alienflut Herr zu werden, muß die Konföderation aufrüsten. Deshalb bestückt sie die meisten Raumjäger mit einer Unzahl schwerer Raketen. Konnte selbst der stärkste Bomber bisheriger Wing Commander nur 24 dieser Geschosse laden, tragen die meisten Schiffe jetzt bis zu 44. Besonders großzügig geht die militärische Leitung mit den Dragonfly-Missiles um. Allein von diesen einfachen, ungelenkten Raketen haben Sie bis zu 36 Stück.



Im Hintergrund schwebt die gigantische Midway, während Sie gegen den Feind fliegen.

Technik mit Vision

Eine speziell für Karten mit 3Dfx-Chip programmierte Schnupperversion von Prophecy finden Sie auf der GameStar-CD. Später will Origin eine weitere Demo veröffentlichen, die auf jedem Pentium ab etwa 133 MHz laufen soll. Dank der Grafik-Engine namens Vision sollen mindestens 20 Einzelbilder pro Sekunde möglich sein. PS



Auf der CD: Spielbare Demo

Wing Commander Prophecy

Genre:	Simulation	Hersteller:	Origin
Termin:	Dezember '97	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Peter Steinlechner: »Einfach klasse, was bereits unsere Beta-Version an Grafikpracht und Spielspaß bietet. Prophecy könnte das neue Glanzlicht der Serie werden.«

Solo-Piloten frohlocken

X-Wing vs. TIE Fighter
Balance of Power



Jedi-Jünger und Darth Vaders Truppen kämpfen ab Dezember um einen gewaltigen Super-Sternenzerstörer.



Darth Vaders gigantischer neuer Super-Sternenzerstörer im Trockendock.

Für Star-Wars-Freaks steht neuer Stoff kurz vor der Landung. Das zur Jahresmitte veröffentlichte **X-Wing vs. TIE Fighter** bot viel für Multiplayer, enttäuschte aber die hohen Erwartungen von Einzelspielern. Mit **Balance of Power** soll sich das ändern. Die Missions-CD wird vor allem die schmerzlichen vermißten Solo-Einsätze nachliefern. Daneben gibt es den zusätzlichen Rebellen-Bomber B-Wing und einige weitere Schiffe, in die Sie allerdings nicht selbst klettern dürfen.


Sternenkrieger düsen per X-Wing über gewaltige Raumstationen.

Zerstörer im Bau

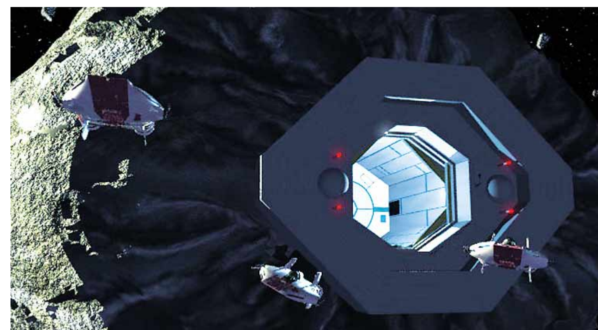
In zwei neuen Kampagnen mit je 15 Einzelmissionen sollen sich Solo-Kämpfer entweder als Rebell oder imperialer Pilot bewähren. Darth Vaders Raumschiff-Werften arbeiten an einem Super-Sternenzerstörer, der mit seiner gewaltigen Feuerkraft das empfindliche Gleichgewicht der Macht verschieben könnte. Wer die Einsätze auf Seiten der Rebellion (Arbeitstitel: The Hunt of the Vengeance) spielt, wird einen imperialen Interdictor-Kreuzer kapern, ihn mit zusätzlichen Schwerkraft-Gewichten ausrüsten und in der letzten Mission den Großangriff auf Palpatines neues Spielzeug fliegen.

Die Aufträge auf der dunklen Seite der Macht (Arbeitstitel: The Talons of Palpatine) werden vor der gleichen Hintergrundgeschichte spielen. Als imperialer Pilot sollen Sie Rebellenschiffe überfallen und schließlich im Verbund mit dem fertiggestellten Zerstörer einen Rebellenstützpunkt angreifen. Jeweils drei aufwendige Videosequenzen sollen zwischen den Missionen die Story weiterführen.

Obwohl LucasArts die beiden Kampagnen gezielt auf die Bedürfnisse von Solo-Spielern hin entwickelt, dürfen auch Multiplayer gemeinsam per Internet kämpfen und sich sogar gleichzeitig die Filmszenen angucken. Speziell für heiße Netzwerk-Matches soll Balance of Power außerdem zusätzliche Aufträge sowie eine große Weltraum-Schlacht bereitstellen.

Frisches Texturen-Kleid

An der Grafik-Engine dürfte sich wenig ändern, allerdings liefert die Missions-CD leicht verbesserte Texturen für die Raumschiffe mit. Auch die Cockpits werden wohl leicht überarbeitet aufleuchten. Neben dem bereits erhältlichen Direct-3D-Update sollen einige native Treiber – vor allem für 3Dfx-Karten – für optimierte Grafikpracht sorgen. PS


Zwischensequenz: Eine Rebellen-Basis tarnt sich als Asteroid.

XvT – Balance of Power

Genre:	Add-on	Hersteller:	LucasArts
Termin:	Dezember ’97	Ersteindruck:	Sehr gut

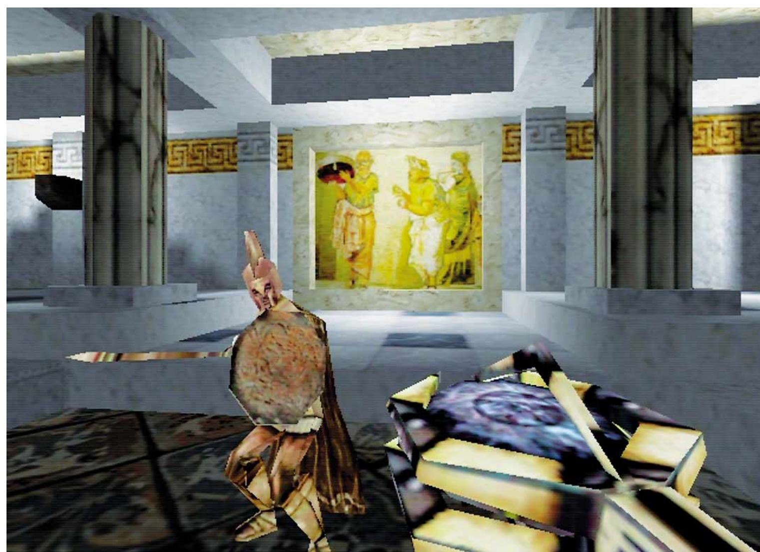
Peter Steinlechner: »Neue Star-Wars-Einsätze mit 3Dfx-Unterstützung – dafür reserviere ich mir schon jetzt ein paar ausgedehnte Spiel-Wochenenden.«

Actionlastige Zeitreise

Daikatana



Vorwärts in die Vergangenheit: Zu dritt suchen Sie in vier Zeitepochen nach einem Bösewicht.


Griechenland, 2030 v. Chr.: Besteht der antike Krieger gegen moderne Waffentechnik?

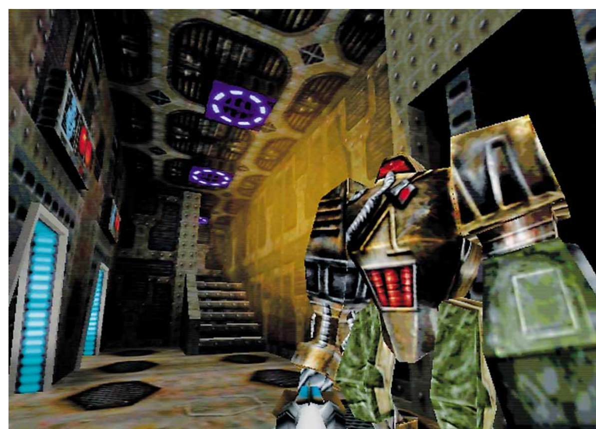
Die japanische Bezeichnung für Langschwert ist **Daikatana**. Um ein ganz besonderes Exemplar dieser mächtigen Waffen dreht sich das gleichnamige Actionspiel, das derzeit unter der Leitung von **Doom**-Designer John Romero entsteht. Mit der Titelwaffe können Sie nämlich nicht nur zuschlagen, sondern auch durch die Zeit reisen. Genau das macht leider der Assistent des Archäologen, der das Schwert gefunden hat. Er erdolcht seinen Arbeitgeber und flüchtet in die Vergangenheit. Nur ein schlagkräftiges Trio kann die Menschheit vor dem Schlimmsten bewahren. Neben Mikiko Ebihara, der Tochter des Ermordeten sowie einem kräftigen Muskelpaket namens Superfly Johnson vervollständigen Sie als Hiro Miyamoto das Dreiergespann und machen sich im Jahr 2455 v. Chr. an die Verfolgung des Bösewichts.

Tödliches Trio

Gemeinsam mit Mikiko und Superfly lernen Sie die Historie kennen. Teamwork ist angesagt, ohne Ihre Begleiter kommen Sie nicht weit. Die beiden kämpfen mit Ihnen, und nur zusammen kann der Trupp Aufgaben und Rätsel lösen. Stellenweise können Sie die Aktionen der beiden direkt steuern oder ihnen Befehle erteilen. Mikiko und Superfly sollen per Sprachausgabe vor Gefahren warnen, gelegentlich wichtige Hinweise geben oder mit witzigen Dialogen die Atmosphäre auflockern. Und der Clou: Wenn ein Mitglied des Trupps stirbt, kann jeder der beiden anderen es wieder zum Leben erwecken.

Von Athen bis Alcatraz

Das Daikatana führt Sie mit seinen besonderen Fähigkeiten querbeet durch die Menschheitsgeschichte. Zuerst befinden Sie sich in der (Spiele-) Gegenwart mitten in der japanischen Stadt Kyoto. Weil Ihr Umgang mit Zeitreise-Kräften noch nicht richtig ausgebaut ist, landen Sie versehentlich im alten Griechenland und kämpfen in marmornen Tempelhallen gegen hellenische Krieger. Danach warpen Sie ins europäische Mittelalter um 560 n. Chr. Die Endabrechnung steht im Jahre 2030 v. Chr. in den Gefängnismauern von Alcatraz an. Insgesamt prügeln Sie sich mit 64 Monstern, die Palette reicht von klapprigen Fantasy-Skelettkriegern über dick behaarte Riesenspinnen bis zu stählernen Kampfrobotern. Ihre Waffen nehmen Sie zwar immer mit, allerdings geht in der fremden Welt rasch die Munition zur Neige, und Sie müssen neues Kriegsgerät suchen – lediglich das Daikatana steht immer zur Verfügung. Das Langschwert wird im Spielverlauf mächtiger, später können Sie es sogar als Fernwaffe einsetzen. PS


Kyoto, 2455 nach Christus: Ein gewaltiger Kampfkoloß greift an.

Daikatana

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Ion Storm
Termin:	März ’98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »In Romeros Daikatana stecken faszinierende Ideen. Spielspaß-entscheidend wird die technische Umsetzung der beiden Begleiter.«



Himmlische 3D-Action

Messiah

Shiny läßt Sie engelsgleich über irdische Gefilde schweben, in sündhafte Menschlein schlüpfen und den Satan bekriegen.

Shiny hat mit dem Actionspiel Messiah bereits lange vor Veröffentlichung für ordentlichen Wirbel gesorgt. Ein Spiel mit biblischem Titel, in dem Sie als Engel gemeinsam mit einem Callgirl kämpfen – amerikanische Christen reagierten empört, und konservative Handelsketten haben bereits gedroht, das Spiel nicht in ihre Regale zu stellen.



Im Spiel taucht Bob als detailliertes 3D-Polygon-Engelchen auf.

Armageddon in 3D

In der Hintergrundgeschichte greift Messiah unbekümmert die biblische Apokalypse auf. Demzufolge steht demnächst die große Auseinandersetzung zwischen Himmel und Hölle auf dem Plan. Der Teufel möchte sich taktische Vorteile erschleichen und schickt früher als vereinbart einen Vertreter auf die Erde. Doch auch in jenseitigen Gefilden wird getratscht, die Herren im Himmel kriegen den diabolischen Plan spitz. Prompt entsenden sie als Gegenmaßnahme einen dicklichen Putten-Engel namens Bob, den Sie in Messiah steuern. Shiny überlegt derzeit, ob Bob Pfeil und Bogen in den Wurstfingern trägt, aber voraussichtlich muß er mit mentalen Waffen auskommen. Er kann in andere Personen – darunter besagtes Straßenmädchen – schlüpfen und deren Fähigkeiten zweckentfremden. Sobald eine der rund 25 Figuren »beseelt« ist, soll Messiah ein reinrassiges Actionspiel sein. Sie sehen die jeweiligen Personen ähnlich wie in MDK von hinten und liefern sich heiße Gefechte mit Beelzebubs Truppen. Die 20 Levels spielen unter anderem in zwei riesigen Städten, in einem imposanten Raumschiff und auf der dunklen Seite des Mondes.



Engel Bob versucht, einen futuristischen Soldaten zu übernehmen.



Auf düsteren Straßen begegnet Bob vielen zwielichtigen Gestalten.

Künstliche Knochen

Eine Technik namens RT-DAT (Real-time Deformation and Tessellation) soll mit detaillierten Texturen über einem künstlichen Polygon-Skelett absolut realistische Bewegungen ermöglichen. Normalerweise bestehen Figuren in Computerspielen aus 600 bis 1.500 Polygonen, Shiny will nach eigenen Angaben bis zu 120.000 schaffen – sogar in der Version ohne Hardware-Beschleunigung! Übrigens hat Shiny die Technik patentieren lassen und sich damit den Zorn anderer Firmen wie id Software zugezogen, die für ihr nächstes Projekt Trinity an einer vergleichbaren Engine werkeln. PS

Messiah

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Shiny
Termin:	1. Quartal 98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Shiny treibt es wieder wilder als alle anderen. Messiah hat die Zutaten für knallige 3D-Action – vielleicht sogar für bibelfeste Zeitgenossen.«

Echtzeit-Kampf der Stahlkolosse

Mech Commander

Tonnenschwere Ungetüme stapfen durch die Prärie. Ein Ausflug der Weight Watchers? Mitnichten – Mechs greifen im neuen Taktikspiel an!

Seit 15 Jahren begeistert das BattleTech-Universum Hunderttausende mit seinen riesigen Kampfmaschinen, kühnen Kriegern und spannenden Clan-Gefechten. Unzählige Romane, Brett- und Computerspiele sorgten für eine stetig wachsende Fangemeinde. Dank



Im Nahkampf abgefeuerte Kurzstreckenraketen ziehen Rauchfahnen hinter sich her.

Microprose stapfen die stählernen Kampfkolosse jetzt auch ins Echtzeit-Genre. Bei Mech Commander befehligen Sie bis zu zwölf der riesigen Ungetümer in isometrischen Landschaften.

Mechs Marke Eigenbau

Insgesamt stehen 18 unterschiedliche Varianten bereit, die Sie nach Belieben umbauen dürfen. Außer Gefecht gesetzte Feindmaschinen können Sie ausschlachten, um die Plasmawerfer, Langstreckenraketen oder Maschinengewehre an die eigenen Titanen zu montieren. Je mehr Missionen Ihre Mech-Piloten erfolgreich absolvieren, desto zielsicherer, widerstandsfähiger und geschickter werden sie.

Erbitterte Schlacht um Port Arthur

In über 30 nicht-linearen Missionen nehmen Sie an der Rückeroberung von Port Arthur teil. Der Planet wurde vor sieben Jahren vom Smoke-Jaguar-Clan überfallen. Mit Ihrer Zulu-Kompanie operieren Sie hinter den feindlichen Linien und zerstören in Guerilla-Aktionen kleinere Stellungen, Radarposten oder Feindpatrouillen. Dabei sollten Sie Ihre Krieger nicht blindlings angreifen lassen, denn erfahrene Streiter und wertvolle Mechs sind nur schwer zu ersetzen. Glücklicherweise können sich die Piloten notfalls aus dem Cockpit katapultieren. Wenn sie dann nicht gerade unter den Füßen einer Feindmaschine landen, stehen sie in der nächsten Mission wieder bereit. Neben den Piloten in ihren Stahlkolossen kämpfen auch Panzerfahrzeuge und Infanteristen, die gegen die Mechs allerdings kaum Chancen haben. MD



Nach einem Treffer im Munitionsschacht explodiert der feindliche Mech.



Mechs und Infanteristen auf Erkundung.



Dragon und Dreamer stürmen einen militärischen Außenposten.

Mech Commander

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Microprose
Termin:	Frühjahr ’98	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Das BattleTech-Universum ist ein Garant für schwermetallige Mech-Schlachten – man denke nur an Mechwarrior 2. Ich freue mich schon jetzt auf meinen ersten Echtzeit-Einsatz mit den Stahlkolossen.«

3D-Action auf zwei Rädern

Shadow Master

Fremde Welten harren ihrer Befreiung: Mit einem flotten Zweirad sollen Sie einen intergalaktischen Tyrannen erledigen.



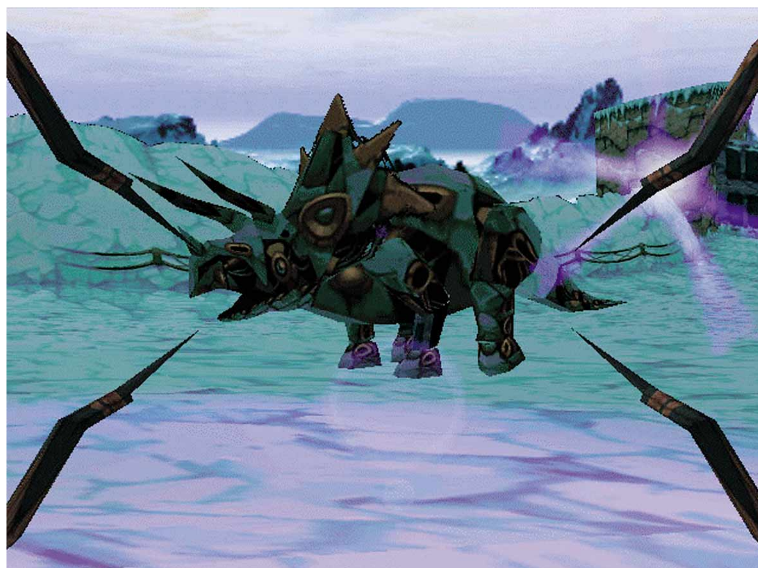
Ein Roboter läuft Ihnen über spiegelnden Marmor entgegen.

Seit Tausenden von Jahren unterdrückt ein außerirdischer Diktator sieben fremde Welten. Im 3D-Actionspiel Shadow Master flitzen Sie mit Ihrem Kampfbuggy über die Planeten, vernichten die Bösen und befreien die unterdrückte Bevölkerung. Unterwegs sind Sie dabei in kargen Wüstenlandschaften, in grünen und dicht bewachsenen Wäldern, zwischen Lavaseen oder auf einer idyllischen Wasserwelt.

Das Spielprinzip soll sich deutlich von anderen 3D-Titeln unterscheiden. Sie laufen nicht auf der Suche nach Schlüsseln oder Schaltern durch die 16 Levels, sondern es sind vor allem aufwendige 3D-Kämpfe angesagt. Die meisten davon führen sie auf relativ großen Ebenen. Ständig sind Sie von Monstern umlagert, die mit allerlei Standardwaffen wie Laserkanonen oder Raketenwerfern angreifen. Auch in Shadow Master sehen Sie das Geschehen aus der Ich-Perspektive, blicken dabei aber immer durch das Cockpit Ihres futuristischen Vehikels.



Bei den Waffen werden aufwendige Lichteffekte eingesetzt.



Dinosaurier mal anders: Dieser besteht zum Großteil aus Metall.

Bizarre Optik

Shadow Master trumpft vor allem mit einem ungewöhnlichen Grafikstil auf. Seltsame Maschinenwesen erinnern an gewaltige Insekten, bizarre Dinosaurier mit kybernetischer Schuppenhaut oder fremdartige Roboter mit großen Klauenmäulern greifen an. Nur zum Teil kämpfen Sie in Hallen und Gängen, etwa die Hälfte der Spielfläche liegt unter freiem Himmel mit weiten Ebenen. Trotzdem soll es keine Fogging-Effekte wie etwa bei Turok geben, auch weit entfernte Gebäude sollen noch klar erkennbar sein.

Kein Schatten ohne 3D-Karte

Ohne 3D-Beschleuniger startet Shadow Master gar nicht erst. Das Programm stellt hohe Hardware-Anforderungen, soll dafür aber einige technische Leckerbissen bieten. Neben aufwendigen Lichtspielen verspricht der Hersteller insbesondere imposante Spiegel- und Transparenz-Effekte. PS

Shadow Master

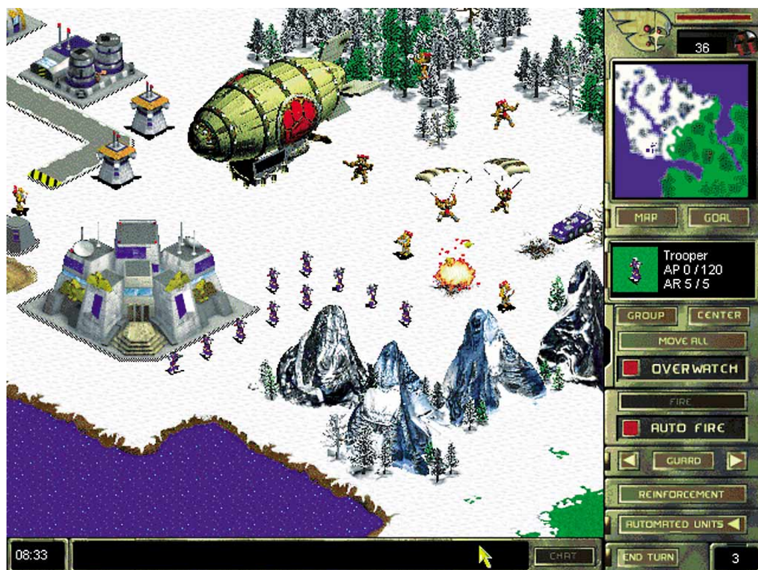
Genre:	3D-Action	Hersteller:	Psygnosis
Termin:	Ende '97	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Grafiken und Levels der etwas anderen Art. Besonders die aufwendig animierten Gegner überzeugten uns bereits in der Beta-Version.«

Der Nachfolger von Fallen Haven

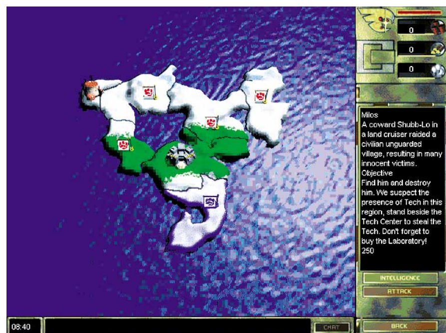
Liberation Day

Rundenbasierte Schlachten in einer Science-Fiction-Welt plus Wirtschaft, Forschung und Spezialmissionen – das ist Liberation Day.



Ein feindlicher Zeppelin setzt Fallschirmjäger vor unserer Nase ab.

Vor weniger als einem Jahr erschien das rundenweise ablaufende Strategiespiel **Fallen Haven**, das Genrefreunde wegen seiner gelungenen Mixtur aus Taktik und Strategie ins Herz schlossen. Momentan entsteht der Nachfolger **Liberation Day**, der wieder in ferner Zukunft auf einem fremden Planeten spielt. Menschen treffen auf Aliens, und beide wollen natürlich die Welt ganz für sich allein. Der Planet ist in mehrere Provinzen unterteilt, die zunächst neutral sind. Nach und nach besetzen beide Parteien die Landstriche – und geraten bald heftigst aneinander.



Auf der strategischen Karte planen Sie Angriffe.

Strategie und Taktik

Die Besonderheit von **Liberation Day** ist die enge Verknüpfung von Strategie und Taktik: Wenn Sie in einer Provinz Geschütztürme oder Kasernen aufstellen, fechten Sie taktische Kämpfe auch tatsächlich zwischen den Gebäuden aus. Es reicht also nicht aus, daß Sie mal eben zwei Bunker ordern. Statt dessen müssen Sie die Stellungen geschickt plazieren. Im Strategieteil dürfen Sie anfangs nur Infanteristen rekrutieren, später stellen Ihnen in Labors forschende Wissenschaftler eine ganze Palette kampflustiger Einheiten zur Verfügung. In **Liberation Day** wird es neben Stoppelhopsern auch Luftwaffe und Marine geben – darauf mußte man bei **Fallen Haven** verzichten.

Überraschungen aus der Luft

Angriffe auf Provinzen starten Sie ebenfalls in der Strategierunde. Dabei sind Sie nicht auf benachbarte Landesteile beschränkt: Mit Luftschiffen überwinden Sie auch große Strecken, und herauspurzelnde Luftlandetruppen sind sofort zum Sturm auf das neue Gebiet bereit. Wegen der Zeppeline ist **Liberation Day** immer für eine Überraschung gut, da Sie Provinzen nicht einfach abschotten können, sondern jederzeit und überall mit einem Angriff rechnen müssen.

Während der Taktikrunde ziehen Sie Ihre Jungs durch die planetare Botanik. Jeder Kämpfer verfügt über Aktionspunkte, die er beim Bewegen und Feuern verbrät. Sparen Sie Punkte auf, beharken Ihre Kämpen anrückende Feinde automatisch, wenn der Gegner am Zug ist. Die Truppentypen sind sehr verschieden. So gibt es Raketenwerfer, die über das halbe Spielfeld und Hindernisse feuern, oder Elitekämpfer mit Jetpacks, die rasant herumflitzen und fußkranke Infanteristen zur Verzweiflung treiben. Die Einheiten lassen sich zudem durch Forschung verbessern.



Eine gut ausgebaute Stellung im Grünen.

Spezielle Missionen

In manchen Provinzen winken Sonderaufträge, bei denen Sie beispielsweise Konvoys abfangen oder eine bestimmte Einheit zerstören müssen. Als Belohnung für Ihre Mühen gibt's meist wertvolle Rohstoffschätze oder neue Technologien. MD

Liberation Day

Genre:	Strategie	Hersteller:	Interactive Magic
Termin:	Februar '98	Ersteindruck:	Gut

Martin Deppe: »Schon der Vorgänger hat mir gefallen. Wenn Liberation Day dessen kleine Macken ausbügelt, steht uns ein sauberer Strategie-Taktik-Mix ins Haus.«

König der Lüfte

Falcon 4.0

Allen Gerüchten zum Trotz soll die Super-Flugsimulation Falcon 4.0 doch noch in diesem Jahrtausend abheben.



Alte Hasen werden sich im Cockpit sofort wieder zurechtfinden.

Es gibt nur wenige andere Spiele, deren Veröffentlichungstermin derart oft verschoben und dennoch so von ihren Fans herbeigesehnt wird. Keine Frage, die Rede ist von Spectrum Holobytes Flugsimulation **Falcon**, die seit 1987 ihre Runden auf dem PC zieht. Eigentlich sollte die Fassung 4.0, die nun unter dem Microprose-Label erscheint, bereits Anfang dieses Jahres endgültig in den Läden stehen. Auf einigen Messen war zwar immer wieder mal eine Demo zu sehen, doch ansonsten blieben die Entwickler auf Tauchstation, von gelegentlichen offenen Briefen im Internet mal abgesehen. Im nächsten Frühjahr soll das Warten nun endgültig ein Ende haben.



Im Mittelpunkt steht natürlich die F-16 in der brandaktuellen C-Version.

Krieg in Korea

Sicher ist, daß Sie die F-16 im aktuellen C-Design durch ein Korea-Szenario steuern werden. Eingebettet in eine dynamische Kampagne, können Sie sich vorgenerierte Missionen aussuchen. Dabei spielt der Zeitfaktor eine wichtige Rolle. Ist der Einsatz nämlich bereits gestartet, übernehmen Sie die Maschine des gewählten Geschwaders, wenn diese sich schon in der Luft befindet. Andere Aufträge lassen Ihnen noch ein wenig Zeit, bevor Sie die F-16 aus dem Hangar rollen müssen. Das Kriegsgeschehen entwickelt sich währenddessen in parallel ablaufenden, computergesteuerten Missionen weiter. So kann es passieren, daß Sie auf dem Heimflug urplötzlich zu einer anderen Basis umgeleitet werden, weil Ihr Flughafen mittlerweile vom Gegner zerstört wurde.

Multiplayer Deluxe

Mit solchen Risiken müssen Sie auch im Multiplayermodus leben. Ganz genreunüblich endet der Einsatz nicht, wenn der als Host agierende Pilot das Spiel verläßt. Stattdessen wird automatisch ein neuer Staffelführer bestimmt, und der Krieg geht weiter. Wie viele Flugwillige genau an einem Feldzug gleichzeitig teilnehmen dürfen, steht bislang noch nicht fest. Allerdings werden es deutlich mehr als die üblichen 16 Teilnehmer sein, auf welche die diversen Dogfight-Modi beschränkt sind.

Realistische und schöne Landschaft

Für ein besonders realistisches Terrain haben die Entwickler nicht nur Satellitendaten der Koreanischen Halbinsel ausgewertet, sondern auch noch zahllose Fotos aus amerikanischen, russischen und chinesischen Archiven. Während Ihr Blick aus dem Cockpit bis zu 50 Meilen weit ins Land hinein reicht, behält die Engine bis zu 4.000 Objekte im Speicher. Licht und Raucheffekte sorgen für Atmosphäre. Und auf den Flügelspitzen Ihres Falken kondensiert sogar Wasser.

Entgegen einer früheren Aussage werden Sie den Himmel über Korea allerdings nicht mit einem 486er erklimmen. Mit weniger als einem fixen Pentium hebt die F-16 C nicht ab. Eine 3D-Beschleunigerkarte schadet sicherlich auch nicht, wobei die Entwickler das ehrgeizige Ziel verfolgen, alle gängigen Karten unter Umgehung von Direct3D im Native-Modus zu unterstützen. MIC



Luftkämpfe gegen menschliche Gegner sind das Salz in der Suppe.

Falcon 4.0

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Microprose
Termin:	1. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Michael Schnelle: »Sollten die Entwickler den Termin diesmal halten, erwartet Sie im Frühjahr das potentielle Simulations-Highlight des nächsten Jahres.«

Wie es Euch gefällt

M.A.X. 2

Echtzeit- oder Zug-um-Zug-Taktiken müssen sich nicht gegenseitig ausschließen. Interplay zeigt, wie's funktioniert.



Ein Corvette-Fighter unter starkem Beschuß.

Vor rund einem Jahr brachte Interplay trotz der damals schon boomenden Echtzeiteuphorie ein rundenbasiertes Strategiespiel unters Strategenvolk. In M.A.X. bestritten Sie mit futuristischem Kriegsgerät ausgedehnte Schlachten. Das komplexe Zusammenspiel aus Rohstoffmanagement, Basenbau und Einheitenproduktion forderte zusammen mit dem sehr schwer zu schlagenden Computergegner selbst gestandene Experten. Im Frühjahr können Sie sich in M.A.X. 2 neuen Herausforderungen stellen.



Wahlweise marschieren die Truppen nun auch in Echtzeit über die Karte.

Alles unter Kontrolle

Das Spiel ist in eine Hintergrundstory eingebettet, die rund 1.500 Jahre nach Teil 1 beginnt. Das gesamte Universum wird von den brutalen Atropas beherrscht. Doch die Menschheit ist nicht ganz wehrlos, denn Sie stehen auf ihrer Seite. Ihnen unterstehen alle verfügbaren Kampf- und Baumaschinen, damit Sie den Aggressoren Einhalt gebieten können.

Kämpfe en gros

Sechs Kampagnen lang haben Sie Zeit, die Bösewichter in ihre Schranken zu weisen. In jeder wird die Geschichte in Zwischensequenzen weitergesponnen. Daneben bieten Ihnen je 48 Solo- und Mehrspielerschlachten genug Spielraum, sich auf diese Konflikte epischen Ausmaßes vorzubereiten. Gut halb so viele zusätzliche Scharmützel dienen der Einarbeitung in die spielerischen Feinheiten. Besonders bemerkenswert ist dabei die Einteilung des Spielfeldes in Quadrate anstelle der sonst üblichen Hexfelder. Auf dieser Kästchenkarte können vier verschiedene Rohstoffvorkommen entdeckt werden, die als Rohmaterial für neue Waffen und Fahrzeuge dienen.

Echtzeit oder Runden

Eines der umstrittensten Features in M.A.X. war der Simultan-Rundenmodus. Davon profitierte im Solospiel einzig und allein die CPU – ein ohnehin nicht leicht zu besiegender Gegner. Diesmal werkelt das Team um den Strategieveteranen Ali Atabek neben der normalen rundenbasierten Variante auch an einer Echtzeitfassung. Das machte ein paar neue Befehle notwendig. Auf Mausklick patrouillieren die Einheiten nun zwischen vorgegebenen Wegpunkten oder beschützen schwächere Verbündete. Und die Ingenieure orientieren sich an zuvor erstellten Auftragslisten. Nach diesen errichten sie selbständig nacheinander alle angeforderten Gebäude.

Schöne Schäden

Bei aller spielerischen Tiefe konnte M.A.X. grafisch der Konkurrenz nicht das Wasser reichen. Deshalb hat das Entwicklungsteam die gesamte Optik runderneuert. Beschädigungen an den Vehikeln sowie vor allem Flugbahn und Explosionswirkung von Geschossen sollen erheblich spektakulärer werden. Am Internet-Modus wird derzeit noch gefeilt – mindestens sechs Generäle werden auf jeden Fall gegeneinander spielen können. MIC



Der Kreis markiert die Reichweite der Waffen.

M.A.X. 2

Genre: Strategiespiel — Hersteller: Interplay
Termin: 1. Quartal '98 — Ersteindruck: Passabel

Michael Schnelle: »Der Echtzeitmodus dürfte M.A.X. 2 für eine größere Zielgruppe zugänglich machen – einen moderateren Schwierigkeitsgrad vorausgesetzt.«

Die Söldner sind zurück

Jagged Alliance 2

Sie sind wieder da: Fidel, Ivan und Kollegen. Schicken Sie Ihren Söldnertrupp erneut in brisante Einsätze – diesmal auch in Echtzeit.



Mission erfüllt: Unsere sechs Pixel-Söldner haben einen Feindtrupp ausgeschaltet.

Vor fast zwei Jahren erschien das rundenbasierte Jagged Alliance. Trotz seiner eher simplen Grafik erfreute das Söldner-Spiel mit Taktik-Strategie-Mix und Rollenspiel-Anleihen. Ein Jahr später gab's den Ableger Deadly Games, leider wieder ohne Augenschmaus-Grafik. Doch jetzt schlägt SirTech zu: Jagged Alliance 2 erstrahlt in hochauflösenden 16-Bit-Farben, bietet Echtzeit- und Rundenmodus sowie nichtlineare Missionen. Die seltsamste der vielen Neuerungen: Der Schauplatz ist eine andere Welt mit realen Gegnern und Alptraum-Aliens.



Sioux stößt in einem Bergwerk auf nahkampfstarke Monster.

Eine ferne Galaxie

In einer entfernten Galaxis zieht der Planet Vol'uton seine Bahn, auf dem Bürgerkrieg herrscht. In über 200 Sektoren, zwölf Städten und acht Bergwerken treten Ihre Jungs (und Mädels) gegen Kolonisten und Horrormonster an. Dabei führen Sie bis zu sechs Söldner durchs Kampfgebiet. Neuerdings können Ihre Soldaten auch robben, elegant über Zäune hüpfen und sogar auf Hausdächer klettern. Wenn Sie rundenweise spielen, verbrauchen Ihre Kämpen Aktionspunkte. Im Echtzeit-Modus kommandieren Sie einen Söldner, während der Computer den Rest der Truppe übernimmt. Wie in Dark Reign sind generelle Einstellungen für die computergesteuerten Einheiten möglich.



Reaper feuert quer durchs Haus auf die Bestien.

Elitekämpfer und Schlappschwänze

Der strategische Modus hat sich nicht sehr verändert. Neben den sechs aktiven Söldnern können bis zu 14 weitere in der Etappe trainieren, Waffen reparieren, Verwundete heilen oder einfach mal ausschlafen. Alle Streiter sind unterschiedlich schnell, treffsicher, ausdauernd oder geschickt. Als neue Charakterwerte kommen noch Stärke und Führungsqualitäten hinzu. Durch Training und Fronteinsätze werden Ihre Kämpen immer besser – aber leider auch teurer. Um Ihre Mitarbeiter bezahlen zu können, sind Sie auf Sondermissionen angewiesen, die Bares einbringen. Mit diesem Geld kaufen Sie zudem neue Waffen, Munition und Ausrüstung. Maschinengewehre geben jetzt auch Feuerstöße ab. Granaten, Explosivgeschosse und Sprengfallen sorgen für Knalleffekte; Geschäfte stellen auf Anfrage spezielle Kampfmittel und Munition her. MD

Jagged Alliance 2

Genre: Taktikspiel | Hersteller: SirTech
Termin: Februar '98 | Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Endlich – mein innig geliebtes Jagged Alliance erstrahlt im zeitgemäßen Look. Die Wahlmöglichkeit zwischen Echtzeit- und Rundenmodus klingt trotz des XCOM-3-Negativbeispiels interessant.«

Das Warten hat ein Ende



Curse of Monkey Island

Der heißersehnte dritte Teil der wohl besten Adventure-Serie aller Zeiten segelt endlich unter vollem Wind in die Spieleläden – und begeistert zum dritten Mal abenteuerlustige Piratenanwärter.

Bonus-Vollversion: Monkey Island!

Mit The Secret of Monkey Island begann der Kult – und noch heute gehört das Adventure zur Güteklasse A. Davon können Sie sich selbst ein Bild machen: Auf unserer zweiten CD dieses Monats finden Sie die Vollversion von Monkey Island 1. Mehr Infos ab Seite 200.



Weitspucken war gestern – heute sind Duelle angesagt. Im Hintergrund sehen Sie Puerto Pollo.

Facts

- 6 Kapitel
- 40 bis 80 Stunden geschätzte Spielzeit
- 25 Synchronsprecher
- 2 Schwierigkeitsstufen
- 3 Action-Einlagen

Er ist blond – aber nicht blöd. Er hat einen Herzenswunsch: endlich ein karibikweit anerkannter Pirat zu werden. Sein Name: Guybrush Threepwood. Der berühmteste Abenteurer der Computerspiel-Geschichte tritt zum dritten Mal in der Karibik gegen grimmige Piraten und mächtige Voodoo-Magie an. Knackige Rätsel, spannende Handlung und eine Galleonenladung Humor in Schimpfwort-Duellen oder Weitspuck-Wettbewerben sorgten bereits 1990 für Gedränge in den Spieleläden, als **Secret of Monkey Island** erschien. Der nächste Wurf, **LeCuck's Revenge** (1992), sprühte ebenfalls vor Wortwitz und setzte die Rätsel-Latte noch höher.

Guybrushs aktuelles Abenteuer, **Curse of Monkey Island**, setzt die Tradition nun mit Bravour fort. Zwar werden Kenner der ersten beiden Teile alte Kumpane und Feinde wiedererkennen (etwa die Voodoo-Priesterin oder Kartograph Woody), Trilogie-Einsteiger kommen aber auch ohne Insider-Wissen aus und freuen sich über die Pointen.



Im Frisiersalon rekrutiert Mr. Threepwood seine Mannschaft.

Der Fluch LeChucks

Neben Blondschopf Threepwood spielen auch im jüngsten Monkey-Island-Abenteuer zwei weitere Hauptpersonen mit: zum einen die rothaarig-rassige Gouverneurin Elaine Marley, zum anderen der untote Piratenkapitän LeChuck, der nonstop herrlich böse drauf ist. Dreimal dürfen Sie raten, in wen von beiden Guybrush bis über beide Ohren verknallt ist! Seine heißblütige Liebe zu Elaine bringt ihn denn auch prompt wieder in die Bredouille, als er seiner Angebeteten einen schmucken Ehering über den dafür vorgesehenen zarten Patschfinger streift. Der Diamantring sieht zwar verflucht gut aus, ist aber auch verflucht verflucht: Elaine erstarrt zur Goldsäule. Es liegt nun an Ihnen, in Threepwoods Haut den Fluch aufzuheben. Doch kaum kehren Sie der goldigen Statue Ihren Heldenrücken zu, wird sie auch schon gestohlen. Spuren im Sand geben Ihnen erste Hinweise auf die Diebe.

Hühner überall

Komplettlösung ab Seite 200.

Monkey Island 3 spielt wieder auf verschiedenen Inseln. Ihr Abenteuer beginnt auf Plunder Island. Dort gibt es so viele Hühner, daß die Mac-Chicken-Versorgung einer bekannten Fastfood-Kette auf Jahre hinaus gesichert wäre. Irgendwo soll sich sogar ein zwei Meter großes Exemplar der Frühstücksei-Lieferanten herumtreiben... Neben dem Federvieh treffen Sie aber auch (überwiegend)



LeChuck segelt nach Monkey Island.

menschliche Wesen. Da wäre beispielsweise eine Voodoo-Priesterin, die Guybrush bereits früher unter die Arme griff. Sie erzählt Ihnen, wie der Fluch aufzuheben ist: Nur ein reiner Diamantring kann

Martin Deppe



Verflucht gute Fortsetzung

Bei Fortsetzungen bin ich immer vorsichtig, vor allem dann, wenn der letzte Teil bereits fünf Jahre auf dem Buckel hat. In dieser Zeit hat sich gerade im Adventurebereich enorm viel getan, und durch das lange Warten lobt man den Vorgänger leicht in den Spielehimmel: »Ja, Monkey 2, das war noch ein Adventure...«. Doch Curse of Monkey Island ist wirklich ein würdiger Nachfolger: Die Grafik wurde nicht verschlimmbessert (können Sie sich Guybrush in einem Render-Adventure vorstellen?), die Rätsel sind wieder auf teilweise aberwitzige Art zu lösen (ja, die Helium-Ballons sind mit dabei), und der abgedrehte Humor wurde beibehalten (zwerchfellquälend: das »Elektro-Banjo«-Solo eines Piraten). Das Ganze ist mit hervorragenden Synchronsprechern besetzt. Zarte Andeutungen auf die brillanten Vorgänger und Wiedersehen mit alten Freunden lassen mich immer wieder in der Vergangenheit schwelgen.

Was mach' ich als nächstes?

Die Monkey-Island-Trilogie gefällt mir vor allem wegen der geschickt verteilten Rätsel. Komme ich an einer Stelle nicht weiter, probiere ich's halt woanders – irgendwann kommt der zündende Funke bestimmt. Einsteiger werden allerdings daran zu knabbern haben und schon mal die Übersicht verlieren. Oft grübelte ich noch auf dem Heimweg über Lösungsmöglichkeiten nach. Nicht umsonst versammelte sich die halbe Redaktion andächtig vor meinem Monitor, als zum ersten Mal die schmissige Karibik-Musik des Vorspanns erklang...



Plötzlich ist Elaine gar nicht mehr vom Verlobungsring begeistert...

helfen. Doch den gibt's leider nur auf Blood Island, und das ist zum Herüberschwimmen definitiv zu weit – ein Schiff muß also her. Weil sich die alten Segelpötte aber nicht alleine steuern lassen, braucht Mr. Threepwood noch eine Mannschaft. Als ob das noch nicht genug ist, hat die Voodoo-Dame auch keinerlei Ahnung, wo genau Blood Island denn nun liegt; ohne Landkarte ist unser Held also aufgeschmissen. Doch sein für Elaine pumperndes Herz siegt über die Faulheit, und er macht sich auf die Suche nach dem benötigten Equipment.

Plunder Island

Wie bei den Vorgängern ist die Insel in mehrere Schauplätze unterteilt. Eine Gesamtübersicht zeigt das vollständige Eiland als Karte, auf der Sie gezielt einzelne Orte anspringen. Die erstrecken sich mal über nur einen Bildschirm, mal über mehrere. So sind Sie eine ganze Weile unterwegs, wenn Sie Plunder Islands Hauptstadt, Puerto Pollo, erforschen. Damit der Spaziergang nicht zum Gewaltmarsch wird, bringt Sie ein Doppelklick auf das gewünschte Zielgebäude sofort dorthin. Läuft Guybrush direkt vor Ihnen herum, ist er einen halben Bildschirm groß, während er weiter hinten nur winzig klein erscheint. In Puerto Pollo treffen Sie die meisten Inselbewohner; allerdings können Sie manche Gebäude nicht ohne weiteres betreten. So dürfen Sie erst ins Feinschmeckerlokal, wenn Sie dem Maître de Cuisine einen Reservierungsbeleg unter die Nase halten. Auch abseits der Stadt sind manche Orte zunächst tabu – leider auch der Brimstone-Beach, an dem sich nur Clubmitglieder räkeln dürfen. Ohne Mitgliedsausweis weist man Sie hier schnöde ab.

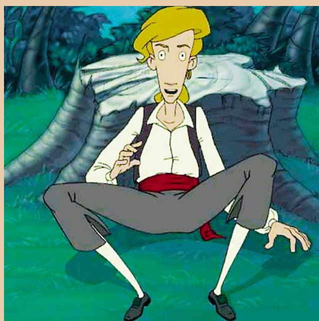
Rätsellust statt Frust

Auch in der jüngsten Episode findet man eine Stärke der



Während Elaine hilflos zuschaut, beginnt der Showdown.

Alte Bekannte



Guybrush Threepwood

Schlaksige Beine, dünne Ärmchen – sieht so ein Seeräuber aus? Jawoll! Guybrush ersetzt Muskelmasse durch Hirnschmalz, um seinen Widersacher LeChuck wieder mal in die Schranken zu weisen.



Elaine Marley

Die Esther Schweins der Karibik: rote Haare, feuriger Blick und sexy Hüftschwung. Seit sie vor sieben Jahren Guywood kennenlernte, vernachlässigt Elaine ihre Pflichten als Gouverneurin gewaltig.

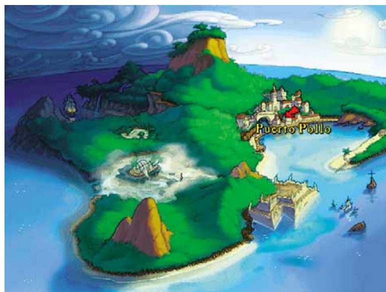
Monkey-Island-Trilogie wieder: Die Rätsel sind geschickt verteilt. Im Gegensatz zu manch anderem Adventure müssen Sie bei **Curse of Monkey Island** nicht verzweifeln, wenn Sie irgendwo hängenbleiben. Meist können Sie ein anderes Rätsel an einem weiteren Ort in Angriff nehmen. Oft finden Sie mit dessen Lösung einen nützlichen Gegenstand, der Ihnen weiterhilft. An einigen Stellen läßt sich allerdings nichts auf die lange Bank schieben. So stecken Sie einmal in Treibsand fest und müssen sich mit Inventar und Köpfchen aus Ihrer äußerst mißlichen Lage befreien.



Guybrush auf der Bühne – was für ein Affentheater! Irgendwie muß er die tierische Horde loswerden.

Hilfreiche Dublone

Wohin auch immer das Abenteuer Sie trägt – Ihre Goldmünze begleitet Sie. Auf



Plunder Island aus der Vogelperspektive.

der prangen drei Symbole: Mit der Hand benutzen Sie Objekte, nehmen diese auf oder kombinieren sie mit anderen; mit dem Totenkopf betrachten Sie Interessantes näher. Wählen Sie hingegen das Papageiensymbol, können Sie andere Personen anquatschen, Drinks schlürfen oder Eßbares futtern (oder das, was manchmal dafür herhält). Der Mauszeiger errötet zudem, wenn er auf wichtigen Gegenständen oder Charakteren ruht. Bei Dialogen stehen immer mehrere Fragen und Antworten zur Auswahl. Dabei klickt man auch gerne Sätze an, die nicht unmittelbar mit der Story zu tun haben – beispielsweise erzählt ein Pirat spaßige Schwänke aus seiner Jugend, wenn man ihn darum bittet.



Die Golddublone dient als Interface.

Immer mit dabei: die Schatzkiste

Eingesammelte Objekte landen in Ihrer Taschen-Schatzkiste. Das Inventar ist schon bald pickepackevoll, denn auf Ihren Reisen durch die Karibik sammelt sich einiges an. Manche Gegenstände sind an ganz anderer Stelle oder erst viel später einzusetzen. So hat Guybrush bereits zu Beginn seine berühmten Helium-Ballons bei sich, mit denen er dem erwähnten Treibsand entkommt. Oft muß Mr. Threepwood Objekte bearbeiten und mit anderen kombinieren. So gilt es einmal, einen Kaugummi weichzumampfen und etwas darin zu verstecken – was, das verraten wir hier nicht. Anschließend schmuggelt er das Produkt seiner Kau-Aktion per Ballon am wütenden Besitzer

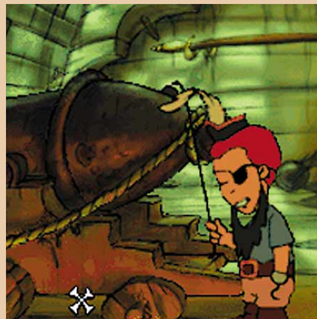


Ihr Inventar landet in dieser Schatzkiste.



Kapitän LeChuck

Böse, böser, LeChuck: Der grausame Oberpirat ist einfach nicht totzukriegen. Kein Wunder – er ist schon tot. Immer wieder kreuzt der Zombie-Seeräuber Guybrushs Wege, und jedesmal zieht er den Kürzeren.



Kartograph Woody

Klein und kurzsichtig – das ist Woody. Früher war er Kartograph, aber nach einer Umschulung hält er sich für einen Seeräuber. Doch Augenklappe und Plastik-Armhaken können sein weiches Herz nicht verbergen.

Jörg Langer



Ein Adventure-Goldschatz

Ich kann Martin nur zustimmen: Das lange Warten auf Curse of Monkey Island hat sich mehr als gelohnt. Die witzige Piraten-Story zieht sich selbst durch den Kakao und überrascht immer wieder mit ihren Anspielungen auf unsere heutige Zeit. Da werden Kanonen mit Faxmodem angeliefert, das Restaurant hat eine Gegensprechanlage, und Guybrush kauft sich eine Versicherungs-Police. Die Rätsel sind wieder richtig schön schwer, aber nicht unfair. Nachdem ich die ersten Hürden genommen hatte, kam ich schnell wieder in die »Monkey-Island-Denke« rein und suchte auch nach ungewöhnlichen Lösungswegen.

Auf den Inhalt kommt es an

Verglichen mit Blade Runner, Floyd oder Atlantis bleibt Mister Threepwoods Abenteuer grafisch zurück. Vor allem auf Blood Island ist's mir manchmal zu düster, und die komischen Wolkenhintergründe sehen auch nicht besonders hübsch aus. Doch die spannende Handlung und die Rätselflut gleichen diesen Nachteil wieder aus. Was bringt mir schließlich eine tolle Verpackung à la Riven, wenn der Inhalt mich schnell langweilt?

vorbei. Leider ist es damit nicht getan: Das wertvolle Stück verschwindet wie Elaines Goldstatue. Solche abgedrehten Mehrfach-Rätsel finden Sie öfter, nicht nur Genre-Einsteiger haben mächtig daran zu knabbern. Zwischen 40 und 80 Stunden dauert es, bis Guybrush seine Elaine errettet hat – je nach Gewitztheit des Spielers. Im Vergleich mit den ersten beiden Episoden wurde der Schwierigkeitsgrad noch einmal erhöht. Zu Spielbeginn dürfen Adventure-Neulinge aber eine Light-Version wählen, in der einige knackige Rätsel entschärft sind.

Guybrush erstrahlt im neuen Look

Curse of Monkey Island wurde natürlich für die neuen Abenteuerauch grafisch aufpoliert. Erschien der erste Teil noch mit spärlichen 16 Farben, sind es mittlerweile 256 – selbstverständlich in SVGA. Klar, daß die Animationen dadurch erheblich schärfer und flüssiger ablaufen. Sie erreichen allerdings nicht die Qualität von Floyd. Etwas gewöhnungsbedürftig sind die Wolkenhintergründe, die bewußt gemalt aussehen. Immer wieder zeigen Zwischensequenzen eine Parallelhandlung – etwa dann, wenn Sie ein Rätsel knacken, das auch woanders Auswirkungen hat. So beobachten Sie beispielsweise, wie der totgeglaubte Salzwasser-Schurke LeChuck wiederaufersteht und üble Rachepläne schmiedet. An anderer Stelle finden Sie eine Papier-Voodoo-Puppe, die Kinder zurückgelassen haben. Wenn Sie die mit Brotmesser, Schere oder Nadel traktieren (die Puppe, nicht die Kinder!), zeigt eine kurze Zwischensequenz einen Totengräber, der sich vor Schmerzen windet.


Buh! Unser gefiederter Held erschreckt den Küchenchef zu Tode.

Uuuund Äktschn!

Guybrushs neuestes Abenteuer enthält auch Action-Sequenzen. Bereits zu Beginn spielen Sie »Schiffe versenken«: Mit einer alten Kanone schießen Sie auf angreifende Piratenboote. Bei einer anderen Gelegenheit wird's musikalisch: Ein Pirat spielt Ihnen eine flotte Banjo-Melodie vor, die Sie nachzupfen müssen. Sobald Sie ein Schiff samt Mannschaft und Landkarte haben, greifen Konkurrenzfreibeuter Sie auf hoher See an – zünftige Seeschlachten wie im guten alten Pirates entbrennen. Mit der Maus steuern Sie Ihr Schiff und feuern Kanonensalven ab. Auf Wunsch hilft Ihnen Ihre


Endlich hat Guybrush Schiff, Mannschaft und Landkarte beisammen.


Um sich auf See richtig durchzusetzen, brauchen Sie die besten Geschütze.

Alte Bekannte



Die Voodoo-Priesterin

Die namenlose Voodoo-Priesterin kann in die Zukunft sehen, zaubern und hat auch sonst einiges auf dem Kasten. Ohne ihre Voodoo-Puppen und Magiekunde wäre Guybrush Threepwood aufgeschmissen.



Krämerseele Stan

Für Stan zählt nur das Geschäft. Nachdem Guybrush vor etlichen Jahren seinen Bootshandel ruiniert hat, macht Stan in Versicherungen. Seine Markenzeichen sind scheußlich gemusterte Anzüge und wilde Zuckungen.

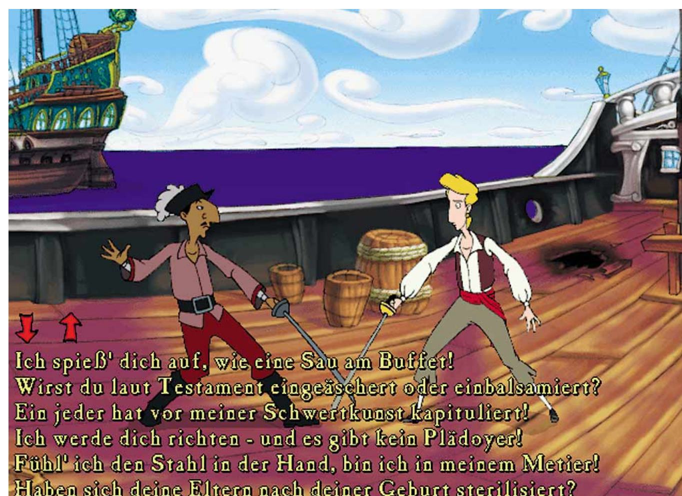
Besatzung beim Ausrichten der Geschütze; hartgesottene Kapitäne stehen die Gefechte natürlich alleine durch. Sobald Sie Ihren Gegner mit einer Breitseite getroffen haben, geht der Kampf an Deck weiter. Im Gegensatz zu **Pirates** zählt hierbei nicht ein flinker Säbel, sondern Ihr dichterisches Können: Sie müssen die Beleidigungen Ihres Widersachers reimend erwidern (»Trugen deine Eltern ein Toupet?« »Nein, sie waren voll auf LSD!«). Die jeweils passende Antwort erfahren Sie in vorangegangenen Wortgefechten – eine Hommage an die Schimpfwortduelle aus dem ersten **Monkey Island**.

Kabelfernsehen und Kanonen

Monkey Island 3 setzt die Humor-Tradition seiner beiden Vorgänger hervorragend fort. Das altertümliche Piratenszenario ist gespickt mit Anspielungen auf die heutige Zeit, und viele Rätsel sind auf abgedreht-spaßige Art und Weise zu knacken. So wird Guybrush von Affenpiraten geteert und gefedert, um anschließend als Riesenhuhn die armen Inselbewohner zu schockieren. An anderer Stelle diskutiert er über seine Zukunftschancen als Fernsehtechniker. Bereits im Vorspann dümpelt unser Held in einem Autoscooter-Wagen. Sogar im Optionen-Menü nimmt man Sie auf den Arm: Wenn Sie hier die 3D-Beschleunigung anwählen, gibt's nur einen Kommentar à la »kleiner Scherz«.

Guybrushs neue Stiefväter

Threepwood-Urvater Ron Gilbert widmet sich zwar mittlerweile seiner neuen Firma Cavedog und schickt mit **Total Annihilation** kampflustige Krieger aufs Echtzeit-Schlachtfeld, doch für Vaterersatz wurde gleich doppelt gesorgt. Zwei Adventure-Veteranen stehen hinter der neuen **Monkey Island**-Episode: Jonathan Ackley als Programmierer und Larry Ahern als Art Director. Beide arbeiteten bereits bei den ebenfalls abgedreht-witzigen Zeichentrick-Abenteuern **Day of the Tentacle** und **Sam & Max** mit.



En Garde! Guybrush kämpft mit Säbel und spaßigen Reimen.

Deutsche Karibik

LucasArts' deutscher Vertrieb, Funsoft, hat **Curse of Monkey Island** vollständig übersetzt. 25 Synchronsprecher liehen den Charakteren Ihre Stimme. Vor allem Guybrush wurde hervorragend besetzt, aber auch die Nebenrollen, etwa der Piratenfrisör mit seinem Hamburger »sspitzen-Sstein«-Dialekt (im amerikanischen Original ist er Schotte). Wahlweise können Sie farbige Untertitel einblenden oder ganz auf gesprochenen Text verzichten, um die Dialoge zu beschleunigen. MD


Auf Monkey Island wird unser Held in einen kleinen Jungen verzaubert.


Wir belauschen einen affigen Kapitän.

Curse of Monkey Island

Genre:	Grafik-Adventure	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	10 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 100	Pentium 133
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

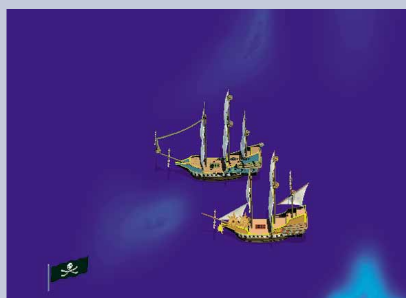


Würdige Fortsetzung des Kult-Adventures.

Action-Einlagen

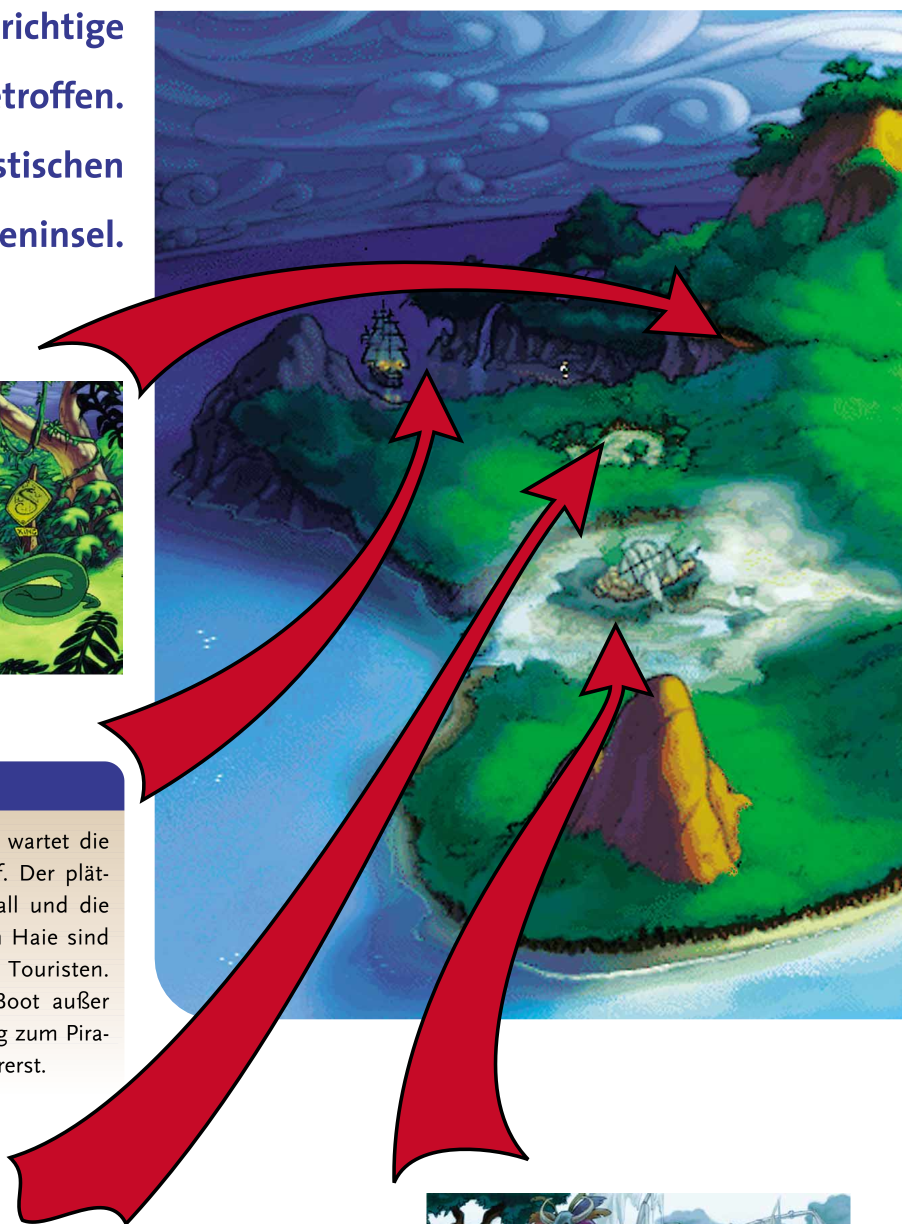

Feuer frei! Jagen Sie den Seeräubern eine Kugel ins Boot, um ihren Angriff abzuwehren.


Let's rock! Fünf Saiten, und nur eine ist die richtige. Guybrush kämpft gegen die Tonleiter.


Hart im Wind! Wie bei Pirates manövrieren Sie feindliche Schiffe aus und feuern Breitseiten ab.

Reiseführer

Glückwunsch – Sie haben die richtige Wahl für Ihren Abenteuerurlaub getroffen. Wir zeigen Ihnen die touristischen Highlights unserer schönen Pirateninsel.



SCHLANGENBERG

Dieser Berg bietet eine wunderbare Aussicht auf die Jefahren-Bucht – und das Innere einer Schlange. Bestaunen Sie das Fabergé-Ei und die Haushaltsgeräte-Ausstellung. Wie wär's mit einem Souvenir für Ihre Lieben daheim? Außerdem spendieren wir Ihnen einen Freiflug.



JEFAHREN-BUCHT



Mit Romantik pur wartet die Jefahren-Bucht auf. Der plätschernde Wasserfall und die lieblich kreisenden Haie sind ein Muß für jeden Touristen. Leider ist unser Boot außer Betrieb, der Ausflug zum Piratenschiff entfällt vorerst.

TREIBSAND

Das bietet nur Plunder Island: Tonnenweise Sand – und ganz für Sie allein! Der wird Sie wirklich in seinen Bann ziehen. Schließen Sie die Augen, tauchen Sie ein ins Vergnügen, und lassen Sie den Alltag hinter sich. Ein Tip: rudern Sie doch einfach mal wild mit den Armen!

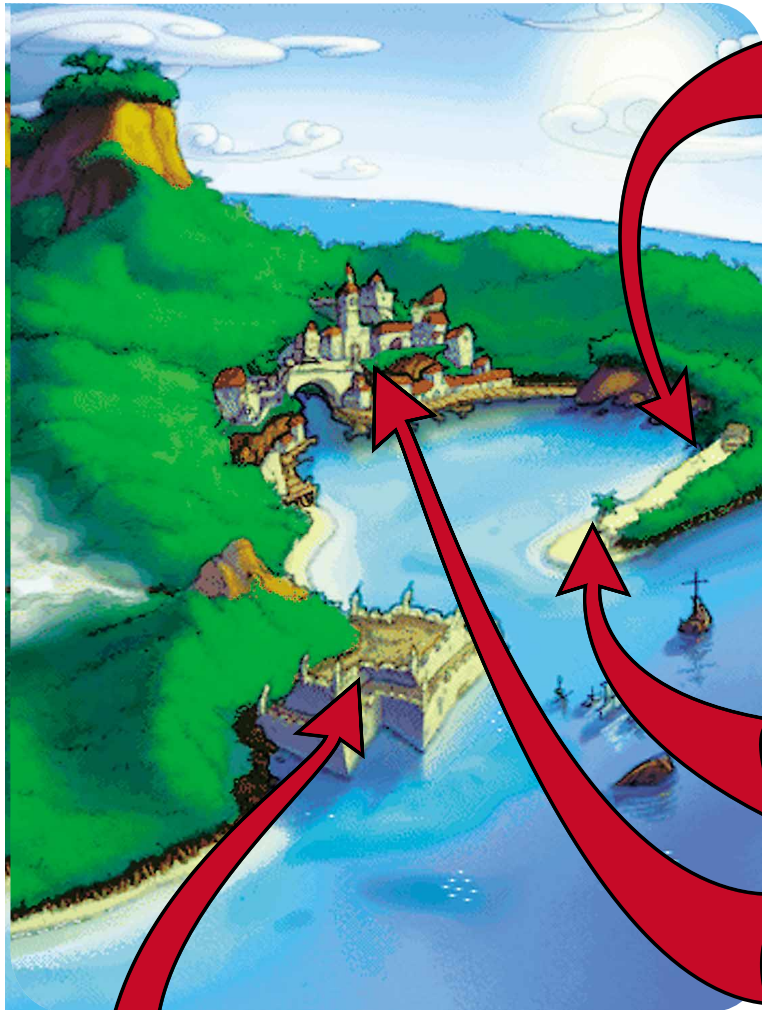


SUMPF

Keine Angst – hier versumpfen Sie bestimmt nicht. Plaudern sie mit Murray, dem Totenkopf, oder der geheimnisvollen Voodoo-Zauberin, die Ihnen gerne bei der weiteren Reiseplanung hilft.



Monkey Island 3



CABAÑA

Genießen Sie die würzige Seeluft in exklusiver Atmosphäre. Lassen Sie sich vom süßen Duft verbrannter Pommes Frites nicht weiter stören. Unser geschultes, freundliches Personal erfüllt Ihnen jeden Wunsch. Naja, zumindest fast jeden.



BRIMSTONE-BEACH



Unser exquisiter Strand ist ein wirklich heißer Geheimtip. Hier treffen Sie Blassido Domingo, den berühmten Künstleragenten. Er erzählt gerne aus seinem bewegten Leben, ist aber auch sehr durstig. Vergessen Sie Ihre Clubkarte und Handtücher nicht – und ölen Sie sich kräftig ein!

PUERTO POLLO

Unsere Hauptstadt ist bekannt für ihr karibisches Ambiente. Bummeln Sie durch die malerischen Gassen, und lauschen Sie dem Glockenspiel der Turmuhr (jede halbe Stunde). Gönnen Sie sich einen frischen Haarschnitt oder einen erfrischenden Drink (günstig: der »bodenloser Becher«-Service). Im Theater spielen wir »Romeo und Julia« in der Kurzfassung von William Speare.



FESTUNG



Eins der architektonischen Wunder unserer Insel – echt antik. Vorsicht: Behalten Sie Ihr Reisegepäck im Auge, besonders Wertgegenstände wie Traveller-Schecks, Kreditkarten und verzauberte Goldstatuen.

Das Team

Die diesmalige Frage ans GameStar-Team stammt von unserem 13jährigen Leser Marcel Brückner:

»Welche drei Dinge würdet Ihr mit auf die berühmte einsame Insel nehmen?«

Wir nehmen einfach mal an, Marcel meint eine sonnige Insel mit Stromanschluß, Tankstelle, Supermarkt und so weiter...


MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Manager, Wirtschaftssims

»Ich würde das ultradicke Handbuch zu Longbow 2 mitnehmen, um es endlich mal in aller Ruhe vollständig durchzulesen. Unbedingt mit müßte auch meine Sammlung von Brady-Bunch-Videos (zur Zeit verpasse ich alle Folgen). Und last but not least ein PC mit meinen ganzen Lieblingsspielen.«


MG

Michael Galuschka

Renn-, Sport- und Denkspiele, Action-Adventures, Hardware

»Mir reicht mein pazifikblauer Audi A3; den nehme ich auch ohne Führerschein (den bewahrt gerade netterweise die Münchner Polizei für mich auf) überall mit hin. Für die ultimative Dezibel-Dröhnung packe ich den Kofferraum bis unter die Dachkannte voll mit Hunderten von baßintensiven Audio-CDs und dem ReBirth Software-Synthesizer von Steinberg.«


PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Adventures, Jump-and-runs

»Ohne meinen Palm-Pilot-Handheld setze ich keinen Fuß auf irgendeine Insel – so ganz ohne Chip-Kumpel geht's dann doch nicht. Dazu kommt meine Deep-Space-9-Videosammlung und, als ferne Erinnerung an bessere Zeiten, ein großes Bild meiner Lieblings-Pizza. Eines lasse ich aber mit Sicherheit zu Hause: den Wecker!«




MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Auch wenn's sich spießig anhört: Meine Freundin muß mit. Dann natürlich (keine Macht den Drogen!) ein gut gekühltes Fäßchen Pils – schlimm genug, daß es den Gerstensaft in Bayern kaum gibt. Als letztes kommt die Monkey-Island-Trilogie in meinen Seesack (den nötigen Rechner klaue ich einfach Mick). Das hilft mir bestimmt bei den Insel-internen Rätseln.«


CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budgetspiele

»Einen Laptop mit Modem, damit ich mich weiter unserer Ultima-Online-Heldin Belle Star widmen kann. Ein Hometrainer wär nicht schlecht: Erstens vermisse ich dann mein Mountainbike weniger, zweitens kann ich damit die Laptop-Akkus aufladen. Und das Weiße Album von den Beatles muß mit – das kann ich immer wieder hören.«


LA

Jörg Langer

Strategiespiele, Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Mein Tennisschläger (zum Kokosnüsse-Runterschießen). Meine CD-Sammlung – endlich mal wieder das halb vergessene Sisters of Mercy- und Pink Floyd-Zeugs anhören. Und natürlich mein Laptop. Darauf packe ich Diablo: Hellfire und Civilization 2 plus Fantastic Worlds. Die laufen auf dem 133er problemlos und reichen locker für einige Wochen Dauer-Spielspaß.«


TSC

Toni Schwaiger

Hardware, CD-ROM, Videos

»Meine 650er BMW – auf der Insel gibt's vermutlich kein Geschwindigkeitslimit. Wäre mal 'ne Abwechslung, um Bad Tölz herum wird man bei mehr als 30 kmh verhaftet (zumindest scheinen das die meisten Fahrer zu glauben). Dann die Originalfassung von Terminator 2, für mich immer noch einer der allerbesten Actionfilme. Ach ja, und meine Famlie (ich muß das sagen, sonst haut mich meine Frau).«

Das Testsystem

GameStar testet alle PC-Spiele auf Herz und Nieren. Auf dieser Seite stellen wir Ihnen unseren Wertungskasten, die Spielspaß-Wertung und unser GameStar-Prädikat vor.

Raumschiff GameStar

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	IDG Entertainment GmbH
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	2 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)

Minimum	Standard	Optimum
486/100 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD Direct-X	Pentium 133 32 MByte RAM 8fach CD 3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie schön ist die Grafik, wie flüssig sind die Animationen? Auch Zwischensequenzen und Videos berücksichtigen wir (leicht) in dieser Note.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel?

Bedienung: Je besser das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo) geboten wird, desto höher die Bedienungs-Wertung.

Spieltiefe: Bei der Spieltiefe bewerten wir langfristigen Spielspaß, hohe Komplexität, viele Levels, zahlreiche Spielvarianten und großen Tiefgang.

Multiplayer: Wie gut ist der Mehrspieler-Modus des Testkandidaten? Gibt es spezielle Optionen, angepaßte Levels, Kampfberichte oder Replays?

GameStar



Hiermit schmücken sich Ausnahmespiele.

Mit dem GameStar-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außergewöhnlichen Realismus, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der GameStar ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie benötigtes Betriebssystem. Windows 95 schließt dabei MS-DOS ein; führen wir beide auf, enthält das Spiel 2 Versionen.

Hardware-Angaben

Im mittleren Drittel schreiben wir, ab welchem Minimum das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit aber meist nicht. Standard heißt: Hiermit macht das Programm richtig Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. Optimum ist die Idealausstattung für das Spiel.



Die Spielegenres

Um nicht Äpfel mit Birnen zu vergleichen, teilen wir die Spiele in sechs Kategorien auf. Jede Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Prozente

90% und mehr

Nur absolute Ausnahmeprogramme bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Messlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet sehr gute Spiele, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich gute Spiele, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie überwiegend sauber programmierte Neuauflagen bekannter Ideen ohne wesentliche Neuerungen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind überdurchschnittliche Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart können einige Ungereimtheiten den Spielspaß trüben.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um Durchschnittskost, deren positive Aspekte nur knapp überwiegen. Zu einem günstigen Preis können diese Spiele trotzdem den Kauf wert sein.

30% bis 49%

Diese Spiele haben deutliche Schwächen und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor Finger-weg-Spielen: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese latenten Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den schlechtesten Spielen aller Zeiten.

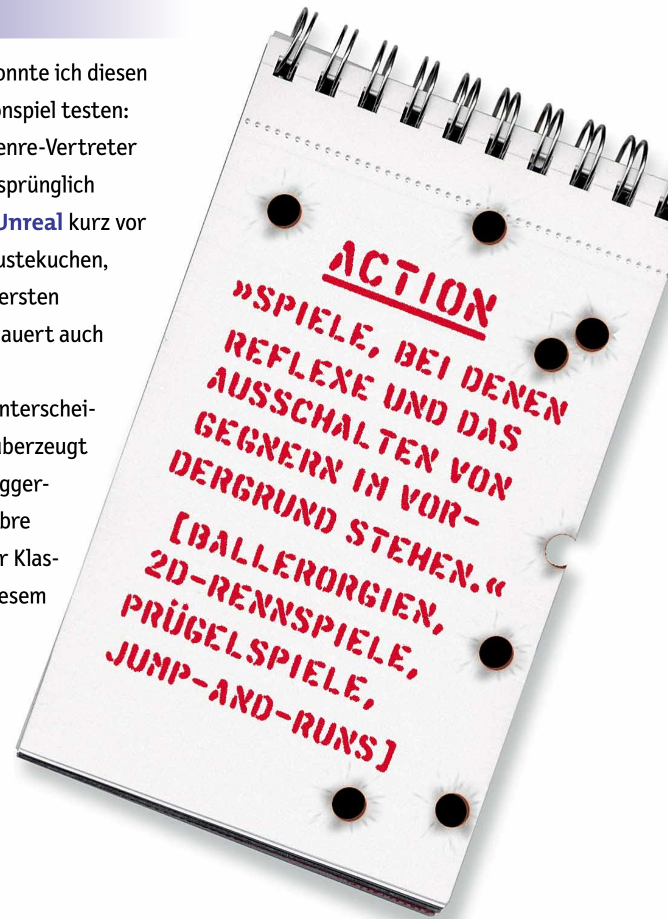
Action

Peter Steinlechner



Mal abgesehen vom mittelprächtigen **Defiance** konnte ich diesen Monat weder ein Jump-and-run noch ein 3D-Actionspiel testen: Die Veröffentlichungstermine einiger wichtiger Genre-Vertreter werden gerade fleißig nach hinten verschoben. Ursprünglich sollten sowohl **Half-Life** als auch das überfällige **Unreal** kurz vor Weihnachten das Licht der Spielewelt erblicken. Pustekuchen, die beiden Titel konkurrieren voraussichtlich mit ersten Frühlingsgefühlen. Macht aber nichts, schließlich lauert auch jenseits der Ballerorgien jede Menge Spielspaß.

Dieses Mal heißt das Motto »Vielfalt«. Alle Neueinsteiger in unserer Top-Twenty unterscheiden sich deutlich voneinander. Mein persönliches Highlight heißt **Uprising** und überzeugt vor allem dank der anspruchsvollen Missionen. Hier ist nicht nur ein schneller Trigger-Finger, sondern auch taktisches Gespür gefragt. Das gilt ebenso fürs leicht makabre **Nuclear Strike**, in dem Sie per Heli über asiatische Kriesengebiete brettern. Wer Klassiker im neuen Gewand mag, sollte sich den Test von **The Reap** angucken – vor diesem Suchtmittel mit Grafik-Overkill kann man locker ganze Nächte verbringen.



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	88%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	Uprising	Actionspiel	NEU	83%
7	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
8	Sub Culture	U-Boot-Sim.	12/97	82%
9	Nuclear Strike	Actionspiel	NEU	82%
10	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
11	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
12	Descent 2	3D-Action	-	81%
13	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81%
14	MDK	Actionspiel	-	80%
15	The Reap	Actionspiel	NEU	80%
16	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
17	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
18	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
19	Extreme Assault	Acionspiel	-	77%
20	Virtua Fighter	Prügelspiel	-	76%

Die 20 besten Action-, 3D-Action-, Prügelspiele und Jump-and-runs. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Von links nach rechts mit Karacho

The Reap



Der Endgegner attackiert mit fast sofort tödlichem Funkenregen.

Es geht auch ohne 3D-Karte: Ein Klassiker der Spielegeschichte erstrahlt im Hightech-Gewand.

Garstige Wesen von fernen Sternen haben jahrelang auf der Erde gewütet und die Bewohner des blauen Planeten als Versuchstiere mißbraucht. Jetzt ist der Wissensdurst der Außerirdischen gestillt, die Laborratten haben ausgedient und sollen vernichtet werden. Welche Rolle fällt Ihnen dabei zu – wieder einmal die des guten Helden, der seine Welt mit schier übernatürlichen Kräften rettet? Falsch geraten: Im Actionspiel **The Reap** schlüpfen Sie in die Haut eines Söldners, der im Auftrag der Aliens kurzen Prozeß mit den Erdlingen machen soll. Dazu fliegen Sie mit einem kampfstarken Raumschiff den Feinden entgegen und feuern aus allen Kanonenrohren.

Spektakuläre Grafikpracht

Auf den ersten Blick fällt die detaillierte Grafik auf: Unter wabernden, transparenten Wasserflächen lassen sich dunkle Einzelheiten des Bodens erkennen, Flammen schießen lodernd aus stählernen Maschinen empor. Alte Eisenbahnen oder moderne Schnellzüge drehen ihre Runden, Motorboote und sonstige Schiffe kreuzen den Weg. Gelegentlich haben die Entwickler für makaber-witzige Einlagen gesorgt, etwa wenn eine Schafschar panisch Reißaus vor den umherfliegenden Lasergeschossen nimmt. In einer Herde Rinder ist eines per Fadenkreuz markiert – rechts daneben steht ausdrücklich



In den Meeres-Missionen kommt der Highcolor-Modus besonders gut.

Peter Steinlechner



Einfach, aber gut

Das Spielprinzip ist fast so alt wie die Welt der Bits & Bytes – und trotzdem kann The Reap mich damit stundenlang an den Monitor fesseln. Die Entwickler haben aus dem verstaubten Uralt-Daddler Zaxxon ein schickes Hightech-Actionspiel gemacht. Vor allem die Grafik zaubert ein Lächeln auf Tester-Gesichter: Knallige Explosionen, spektakuläre Lichteffekte, unzählige Animationen sowie witzige und immer wieder überraschende Details im Überfluß – The Reap ist das mit klarem Abstand schönste Programm seiner Art. Kaum zu glauben, daß das alles ohne die tatkräftige Unterstützung meiner 3D-Beschleunigerkarte funktioniert. Auch Steuerung und Leveldesign sind von vorne bis hinten durchdacht und genügen höchsten Ansprüchen.

Ich will mehr

Einziger echter Wermutstropfen: Gerade mal zehn Levels reichen nicht aus. Zwar sind die letzten Missionen deftig schwer, und The Reap durchspielt man auf der Jagd nach guten Plazierungen auf der Highscore-Tabelle gerne ein paarmal. Trotzdem hätten die Entwickler etwas mehr liefern müssen. Spielerisch ist The Reap zwar kein weltbewegendes Programm, aber es macht Spaß zu sehen, wie hier eine alte Idee zu frischem Leben wiedererweckt wird.



Gewaltige Nuklear-Schockwellen zerbröseln alles.



Attacke der U-Boote in den Tiefen der Ozeane.



Ein U-Boot zappt sich mit blauem Energiestrahl durch die Tiefsee.

»Verrückte Kuh« als Anspielung auf BSE-Wahnsinn.

The Reap ist in vier Abschnitte unterteilt. Zuerst geht es durch arktische Gefilde mit leuchtendem Gletscherwasser und treibenden Eisschollen. Anschließend stoßen Sie in die Tiefen der Meere vor, wo zwischen verrotteten Ozeandampfern und abgenagten Fischskeletten heimtückische Hammerhaie oder unfreundliche U-Boote lauern. Dann erforschen Sie eine Wüsten- und Canyongegend, bevor es in den letzten Abschnitt zwischen Hochhäusern und Wolkenkratzern geht. Jeder Teil des Reap-Quartetts besteht aus zwei bis drei Einzelabschnitten, insgesamt kämpfen Sie sich durch zehn Levels.

Scharen von Erdlingen

Zusammen mit immer neuen Landschaftsdetails kommt Ihnen im Spielverlauf eine ganze Armada von Erden-Streitkräften entgegen. Neben futuristischen Raumfliegern, metallisch blitzenden Raketen oder stachelbewehrten Minen finden sich auch schräge Feinde auf Ihrer Abschußliste. So treffen Sie auf todesmutige Doppeldecker mit Laserkanonen. Besonders aufwendig sind die gelegentlichen Zwischengegner. Einer wirkt beispielsweise wie ein gewaltiger Kampfroboter, entpuppt sich aber als Kreissäge, die mit fauchendem Funkenregen angreift. Obwohl sich erfolgreiche Reap-Spieler vor allem durch schnelle Reaktionen auszeichnen, macht sich taktisches Vorgehen gelegentlich bezahlt. Unter größeren Soldatentrupps gibt es immer einen deutlich markierten Anführer. Ist der erledigt, flüchten die restlichen Untergebenen oder spalten sich in kleine, unkoordiniert vorgehende Grüppchen auf.

Attacke per Flammenwerfer

Im Spielverlauf rüsten Sie die zu Beginn schwachen Lasergeschütze ordentlich auf. Fünf verschiedene Waffengattungen lassen sich in bis zu drei Kraftstufen veredeln. Neben Ionen-Kanonen und Plasmageschossen finden Sie später blau leuchtende Elektroblitze, die mit dezentem Funzeln auch stärkere Gegner erledigen. Der Flammenwerfer ist die stärkste Wumme, sein heißer Feuerstrahl beseitigt auch größere Gegnerscharen im Nu. Manchmal dürfen Sie besondere Objekte einsammeln: So erledigt die Neutronenbombe jeden sichtbaren Feind, oder der Super-Schild macht Sie kurzfristig unverwundbar.

Widersteht Ihr Raumschiff dem geballten Angriffsfeuer irgendwann nicht mehr, explodiert es. Dabei verlieren Sie Ihre Zusatzausrüstung. Im nächsten Versuch setzen Sie kurz vor dem Detonationsort wieder ein und dürfen die Goodies erneut aufsammeln. Gespielt wird entweder im Arcade- oder im »Bounty-Hunter«-Modus. Ersterer läßt Sie wie in einer Kampagne eine Mission nach der anderen durchfliegen, bei letzterem wählen Sie fast alle Levels direkt an.

3D-Karte überflüssig

Obwohl **The Reap** von transparenten Oberflächen bis zu bunten Farben viele Grafikeffekte bietet, die man sonst nur von 3D-Beschleunigerkarten kennt, kommt das Programm selbst im SVGA-Modus mit verhältnismäßig bescheidener Hardware aus und läuft ab einem Pentium 133 praktisch ruckelfrei. Gesteuert wird mit Gamepad oder Tastatur. PS


Der rote Baron greift im Doppeldecker an.


Die Gegner-Vehikel feuern mit Lenkraketen.

The Reap

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Take 2
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	43 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (gleichzeitig am selben Rechner)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Rasantes Actionspiel mit imposanter Grafik.

Radioaktives PC-Actionspiel

Nuclear Strike

Langsam tickt der Geigerzähler: Die fünfte Auflage der Strike-Reihe lockt mit generalüberholter Grafik und aufwendigen Missionen.

Dem trendbewußten Revoluzzer der 90er Jahre sind Anschläge oder Entführungen längst eine Nummer zu klein. Eine Atombombe muß her, heißt die Devise in Untergrund-Kreisen – zumindest, wenn es nach der Spieleindustrie geht. Der Nuklearsprengsatz stammt meist aus russischen Landen und bedroht wahlweise das UN-Gebäude, das Weiße Haus oder die amerikanische Zentralbank, und am Ende siegt immer das Gute. Im isometrischen Actionspiel **Nuclear Strike** geht Bösewicht Colonel LeMonde sogar einen Schritt weiter und will die Ozonschicht der Erde zerstören. Als Mitglied eines geheimen Agentenrings verfolgen Sie den Colonel. Ihr Job ist es, über feindlichem Gebiet Kampfeinsätze zu fliegen. Sie bomben gegnerische Stationen in die Luft oder suchen verstreute Alliierte, während das restliche Team Ihnen Infos und Befehle zufunkt.



Per Seilwinde kommt frischer Nachschub an Bord.



Das Hovercraft rammt ganze Gebäudekomplexe in Grund und Boden.

Dramatische Kampf-Missionen

Nuklear Strike besteht aus fünf Feldzügen. Die sind in viele kurze, ineinander übergehende Einzelaufgaben unterteilt. Beispielsweise fliegen Sie durch feindliches Dauerfeuer bis zu einem von LeMonde kontrollierten Dorf, schalten dort alle Panzer aus und retten per Seilwinde gefangene Freischärler. Sobald die neuen Verbündeten in Sicherheit sind, startet die Großattacke auf ein Munitionsdepot, während Sie die Partisanen aus der Luft decken. Sofort geht es weiter, weil einige der gegnerischen Generäle fliehen konnten. Zwischendurch müssen Sie sich noch um Nachschub kümmern, frischen Treibstoff einsammeln oder neue Raketen an Bord laden.

Über die Missionsziele informiert Sie Strike-Net. Dieses Terminal erklärt auf Knopfdruck punktgenau, was wo im Einsatzgebiet zu finden ist. Die Ziele – etwa eine Kiste mit Kerosin, ein Rebellenstützpunkt oder ein feindliches Radargerät – sind nicht nur auf der Karte, sondern mit verschiedenfarbigen Pfeilen auch deutlich auf dem Kompaß markiert.



Landeanflug unter feindlichem Dauerfeuer: Der Flughafen ist bedroht.



In der Umzäunung warten Freiheitskämpfer auf ihre Rettung.



Der Harrier im Einsatz: Mit den Bordkanonen sprengt er Hochhäuser.

Abenteuer in Asien

Während Sie über Bambusdörfer und chinesische Tempelanlagen donnern, passiert auf dem Boden allerhand. Gegnerische Einheiten streunen als C&C-ähnliche Pixelsoldaten durch Wälder und feuern mit Luftabwehr-Raketen, Panzer rollen über Berge, auf Flüssen und an der nahen Pazifikküste treiben sich Kanonenboote, Dschunken oder Zerstörer herum.



Dem Panzer genügt meist ein Schuß.



Im Strike-Net-Terminal finden Sie alle Infos und Befehle.

Die fünf Kampagnen spielen jeweils an anderen exotischen Orten. Zuerst schlagen Sie sich mit LeMondes Truppen in Indochina und folgen dem Bösewicht mit dem radioaktiven Köfferchen zu einem weitverstreuten Inselreich. Weiter geht es über den nördlichen und südlichen Teil von Korea, bis schließlich die Endabrechnung in Sibirien ansteht.

Mit Benzinmotor und Afterburner

Auf der Jagd nach dem Colonel steuern Sie 15 Kampfgeräte aus der Vogel-Perspektive. Normalerweise sind Sie im aufgemotzten Apache-Hubschrauber unterwegs. Gelegentlich dürfen Sie in andere Helikopter steigen, etwa in den schweren Huey, der zwar besser gepanzert, aber weniger manövrierfähig ist. Später im Spiel fliegen Sie per Senkrechtstarter Harrier dem Feind entgegen, rumpeln mit Panzern über das Gelände oder flitzen im Hovercraft über Äcker und Gewässer. Um die Maschinen zu wechseln, setzen Sie auf markierten Landebahnen auf. Sofort klettert der Pilot heraus, marschiert zur nächsten Kiste und steigt ein. Die meisten Fluggeräte tragen ein Maschinengewehr sowie Raketen unter dem Rumpf, die Panzer böllern mit großkalibrigen Geschossen. Alle Vehikel steuern sich unrealistisch einfach, aber immerhin haben die Entwickler auf bestimmte Eigenarten Rücksicht genommen. So bleibt jeder Heli sofort in der Luft stehen, sobald Sie den Finger von der Vorwärts-Taste nehmen, während der Harrier-Jet ungestört weiterfliegt.

Nuklear-Technik

Nuclear Strike läuft zwar auch ohne 3D-Beschleuniger, sieht mit aber deutlich besser aus. Das Spiel unterstützt 3Dfx, alle anderen Karten laufen über die Direct-3D-Schnittstelle. Zwischen den Kampagnen und gelegentlich nach Einzelaufträgen führen kurze, flott geschnittene Videosequenzen die Hintergrundgeschichte fort. PS

Peter Steinlechner



Action für Taktiker

In Nuclear Strike ist ständig höchste Konzentration gefordert – von wegen fröhlich drauflosballern. Wer nicht aufpaßt, dem sprengen LeMondes Schergen im Nu den Hafen in die Luft. Oder einer dieser drollig animierten, aber brandgefährlichen Miniatur-Soldaten putzt die letzte Panzerung des Helis weg. Die flott inszenierte Mischung aus eingängiger Arcade-Steuerung des Kampfgeräts, simplen Waffen und den teilweise hammerharten Aufträgen verführt immer wieder zum Weiterspielen.

Durchhaltevermögen gefragt

Echte Neuerungen fehlen gegenüber dem Vorgänger. Nuclear Strike bietet vor allem eine generalüberholte Grafik. Doch gerade die Optik überzeugt mich nur teilweise. Die Explosionen sehen zwar gewaltig aus, und dank der liebevollen Details wirkt die Welt sehr lebensecht. Andererseits finde ich den matschig-verschwommenen Boden fast schon häßlich.

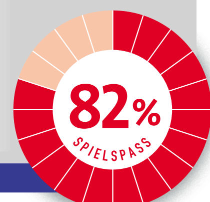
Insgesamt ist Nuclear Strike vor allem dank der erstklassig designten Missionen ein enorm motivierendes Suchtspiel, bei dem Actionfans mit taktischen Neigungen und einer guten Portion Durchhaltevermögen auf ihre Kosten kommen.

Nuclear Strike

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Fortgeschrittene bis Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	120 oder 235 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 4fach CD Direct-3D	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Intelligente Action für Hartgesottene.

Basisbau im Actionspiel

Uprising



Echtzeit-Generäle aufgepaßt: Endlich dürfen Sie Ihre Kraftwerke und Waffenfabriken nicht nur aus der Luft angucken.

Das Beste ist dem aufgeweckten Computerspieler von heute gerade gut genug. Mal brütet er in Echtzeit-Strategicals über der perfekten Taktik oder verbringt Stunden damit, seine Truppen bis zur höchsten Ausbaustufe zu führen. Dann wieder stürzt er sich mit Laserwumme und Raketenwerfer auf blutrünstige Bestien oder arglistige Aliens. Was liegt also näher, als beide Elemente zu verbinden, das Ganze in aufwendiger 3D-Grafik zu verpacken und mit einer nicht zu kräftigen Prise Hintergrundgeschichte abzuschmecken? Das dachte man auch bei den Cyclone Studios und schuf das Actionspiel **Uprising**. Die eher nebensächliche Story versetzt Sie in die Haut eines Rebellen-Anführers. Der kämpft in mehreren Planetensystemen gegen die Obrigkeit – originellerweise »Das Imperium« genannt – und steigt für das Gute in seinen futuristischen Kampfpanzer, Modell Wraith.

Kommt ein Kampfturm geflogen

Um das Imperium in die Knie zu zwingen, müssen Sie sich in jeder der 30 Missionen ausreichende Ressourcen besorgen. Dazu brauchen Sie Basislager, die sich nur an bestimmten Stellen errichten lassen. Ausreichend Geld und Energie vorausgesetzt, genügt ein Tastendruck, und ein mächtiges Transportschiff läßt komplette Bauten mit Schmackes auf den Boden krachen. Die wichtigste Konstruktion ist die Citadel. Dieser mit schweren Kanonenrohren bewehrte Turm markiert den Stützpunkt als Ihr Eigentum. Nähern sich ihm Feinde, erwacht er zum Leben und feuert automatisch. Sie können sich allerdings jederzeit aus dem Cockpit des Wraith heraus in die Zitadelle hineinversetzen und den Abzug selbst drücken. Um diesen Kampfturm herum errichten Sie weitere Bauten, als erstes ein Kraftwerk, das dem Boden Energie entzieht und sie Ihren Einheiten zuführt.

Kampftruppen beamen

Sobald Sie genug Energie haben, rufen Sie Waffenfabriken herbei. Die erste sollte normalerweise Bodentruppen



Der **Wraith** in der Außenansicht: Die feindliche Station schießt scharf zurück.

Peter Steinlechner



Spielspaß gewinnt

Uprising hat letztlich mit echten Strategiespielen so viel zu tun wie Boris Becker mit Nutella: Die Beziehung ist von der eher werbewirksamen Art. Dem selbstgesteckten Anspruch, beide Genres zu mischen, wird das Programm nur teilweise gerecht. Im Zweifel haben die Entwickler klar auf Action gesetzt. Meist kommt man mit der bewährten Taktik – ganz viele Fabriken bauen und den Gegner mit rasch herbeiteleportierten Einheiten überrennen – trotz des knackigen Schwierigkeitsgrades irgendwann ans Ziel. Das könnte man bedauern und der scheinbar vertanen Chance nachtrauern. Nur: In Uprising steckt verdammt viel Spielspaß.

Explosionen überall

Auf Anhieb herrscht eine Atmosphäre, die beinahe an einen deftigen Kriegsfilm erinnert. Um mich herum fahren Panzer auf, aus der Luft bombardieren futuristische Flieger die Station, die Roboter-Fabrik läuft auf Hochturen und stößt laufend weitere Kämpfer aus. Es ist ordentlich was los, überall kracht und scheppert es. Und trotzdem verliere ich nie die Übersicht im Getümmel, sondern manövriere mich dank der grundsoliden Steuerung geschickt bis vor die feindliche Citadel. Uprising ist ein cleveres Actionspiel, dem für allerhöchste Wertungsweihen nur mehr Abwechslung gegen Ende fehlt.



Blick aus der Citadel: Im Notfall greifen Sie selbst zum Kanonenrohr.

produzieren, deren Kampfroboter eine Art Allzweckwaffe darstellen. Sie sprengen fremde Gebäude und stürzen sich todesmutig ins Gefecht mit anderen Einheiten. Neben Infanteristen können Sie auch Panzer oder Jagdflugzeuge bauen. Die äußerst effektiven, aber schweren und langsamen Bomber schalten bei erfolgreichen Angriffen auf einen Schlag mittlere Feindanlagen aus. Der energiehungrige Satellit zersemmelt mit einem kräftigen Laserschuß selbst gut geschützte gegnerische Bauten. Für alle Einheiten gilt: Sie werden zwar in den jeweiligen Fabriken produziert, erscheinen aber erst bei Bedarf auf dem Schlachtfeld. Mit den Funktionstasten beamen Sie die kampfbereiten Kommandos direkt vor Ihren Wraith. Sobald die Einheiten da sind, attackieren sie selbständig erst das anvisierte Ziel und dann alle Gegner in unmittelbarer Nähe.





Ein feindlicher Satellit explodiert, kurz darauf bringt ein Transporter schon Ersatz.

Dem Imperium an den Kragen

In allen Missionen müssen Sie Stück für Stück die feindlichen Basislager übernehmen. Erst wenn kein Gegner mehr steht, haben Sie gewonnen und bekommen dafür einen Batzen Geld. Die Moneten stecken Sie in Upgrades Ihrer Truppen, neue Waffen oder zusätzliche Extra-Leben für den nächsten Auftrag.

Dank der Mischung aus Action und Strategieelementen spielt sich **Uprising** verhältnismäßig flexibel. Wer beispielsweise die Upgrades vor allem seinem Wraith zukommen läßt und sich damit dicke Schilde oder kräftige Zusatzwaffen wie Raketen oder Flammenwerfer besorgt, kann sich fröhlich ins Getümmel stürzen und erledigt den Gegner selbst. Wer hingegen lieber die Kampftruppen weiter ausbaut, nimmt vorsichtig hinter einem Berg Deckung und läßt seine Einheiten die Drecksarbeit an der Front erledigen.

Panzer unter Kontrolle

Ihren Wraith-Kampfpanzer steuern Sie mit weitgehend frei konfigurierbaren Kombinationen aus Maus, Tastatur oder Joystick. Die Standardvorgabe läßt Sie per Cursortasten fahren, die Geschütze dagegen per Nager ausrichten. **Uprising** unterstützt vom Start weg 3Dfx-Beschleunigerkarten und zeigt dann neben allgemein besserer Grafik gelegentlich Animationen in den Menüs. Das Programm bietet sowohl einen Internet- als auch einen Netzwerk-Modus mit bis zu vier Mitstreitern, wobei eine CD für alle genügt. Die Hintergrundgeschichte erzählen kurze, aber gutgemachte Zwischensequenzen, im Soundtrack sind orchestrale Bombast-Klänge zu hören. PS



Die Roboterfabrik ist fast kaputt.



Für Übersicht sorgt die Karte.



Zweikampf mit gegnerischem Panzer.

Michael Schnelle



Gepflegte Hektik

Das hat man nun davon, wenn man dem Kollegen Steinlechner beim Spielen ein wenig über die Schulter schaut: Binnen kurzem faszinierte mich das Spielprinzip, die hübsche Grafik tat ein übriges.

Ich kann voll und ganz in Uprising eintauchen und freue mich über jeden erledigten Level. Die von Peter monierte mangelnde Abwechslung ist mir vor lauter gepflegter Hektik kaum aufgefallen. Ich nehme den Simulations-Strategie-Action-Mix Uprising für die tolle Idee und die gute Ausführung in meine persönliche Top-Ten-Liste auf.

Uprising

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	90 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Gelungenes Basisbauen im Kampfgetümmel.

Lunares 3D-Actionspiel

Rebel Moon Rising

Die Männer auf dem Mond zetteln einen Aufstand an: Ungewöhnliche Action exklusiv für MMX-Rechner.

Ein Freistaat sagt sich vom Planeten Erde los – nein, diesmal ist nicht Bayern gemeint, sondern in ferner Zukunft der Mond. Auf dem Himmelskörper herrscht nach der Unabhängigkeitserklärung Krieg. Im 3D-Actionspiel **Rebel Moon Rising** sollen Sie die Suppe auslöffeln und kämpfen gegen Meuterer und Außerirdische.

General in Gefahr

Vor jedem der 21 Einsätze beschreibt ein Text-Briefing die Einsatzziele. Mal sollen Sie einen feindlichen General finden und ausschalten, dann wieder eigene Mitstreiter aus dem Gefängnis befreien und sicher zum Levelausgang begleiten. In einigen Missionen müssen Sie Maschinen vor Angriffen schützen. Die Gegner beachten Sie dort erst gar nicht, sondern stürzen sich vehement auf die futuristische Apparatur. Trotz der verhältnismäßig komplexen Einsätze spielt sich **Rebel Moon Rising** so flott wie andere 3D-Actionspiele; zwischendurch gibt es auch reinrassige Ballerauf träge. Während der Missionen agieren Sie stets unter Zeitdruck. Weil Sie auf dem Mond kämpfen, geht Ihnen allmählich die Luft aus. Nur in manchen Levels verlängert neuer Sauerstoff das Limit. Im Spielverlauf finden Sie acht unterschiedliche Kampfgeräte. Die Palette reicht von der einfachen Laserkanone über den Raketenwerfer bis zur Energiewumme. Die Waffen zielen großzügig auch dann vollautomatisch auf Gegner, wenn die sehr weit über Ihnen fliegen.



Im Schutzanzug greifen feindliche Mondmännchen an.

Licht und Schatten

Rebel Moon Rising bietet aufwendige Licht- und Schatteneffekte, wie es sie in 3D bislang nur mit Beschleunigerkarten gab. Knallige Farben mischen sich kunterbunt untereinander, ein Schuß mit der Laserknarre läßt einen gelben Lichtstrahl über rot ausgeleuchtete Wände wandern. Das Ganze hat allerdings einen Haken: Das Programm läuft nur auf Rechnern mit MMX-Prozessor, auf jedem Klassik-Pentium verweigert es den Dienst. Abgesehen von den Lichtspielen ist die Grafik-Engine technisch nicht up-to-date. Sie kann keine direkt übereinander liegenden Räumlichkeiten darstellen, und statt animierter Polygon-Gegner laufen Ihnen nur flache und schlecht aufgelöste Bitmaps über den Weg. PS



Sobald die Schwerkraft-Maschine kaputt ist, haben Sie verloren.

Peter Steinlechner



Nichts als Farbe

Warum ist bislang eigentlich kein anderer Hersteller auf den Gedanken gekommen, reinrassige 3D-Balleraction mit einem »Beschütze Maschine«-Einsatz zu verbinden? Diese naheliegende Idee macht trotz der eher mauen Ausführung in Rebel Moon Rising sogar richtig Spaß. Ansonsten reißt mich das lunare Treiben nur bedingt vom Hocker. Die Entwickler frönen leider einer Vorliebe für symmetrisch angelegte Gänge, was leicht zu Desorientierung führt.

Einen gemischte Eindruck hinterlassen auch die Lichteffekte. Irgendwie mußte der Hersteller rechtfertigen, daß Rebel Moon Rising nur mit MMX-fähigen Rechnern läuft und griff deshalb besonders tief in den Farbeimer. In einigen Gebieten sieht das klasse aus, trägt viel zur Stimmung bei und hilft beim Zurechtfinden. In anderen beschwört die Spektralpracht dagegen eher 70er-Jahre-Diskofeeling herauf.

Rebel Moon Rising

Genre:	3D-Action	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene bis Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	30 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 166 MMX 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Action mit neuen Ideen und schwacher Engine.

Vom Kinospaß zum PC-Trauerspiel

Men in Black

Dunkler Anzug, tiefschwarze Brille: Die coolen Männer mit den kurzen Namen versuchen ihr Glück auf dem Computer.



Zielübungen in einer verlassenen Blechbude.

Peter Steinlechner



Schöne Grafik, nichts dahinter

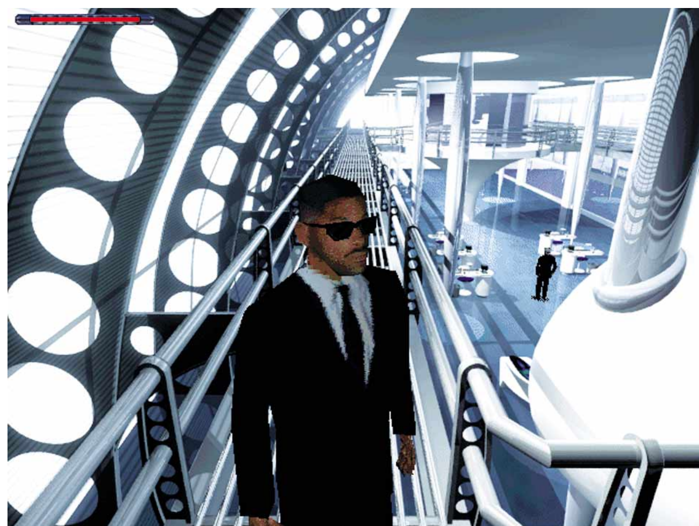
Alien-Agenten können die Laserwumme steckenlassen, Men in Black hakt an allen Ecken und Enden. Die Rätsel Marke »nehme Schlüssel, öffne Tür« würden selbst auf Planeten ohne intelligentes Leben bestenfalls freundliches Interesse wecken. Noch deutlich nervtötender sind die Actioneinlagen. Wenn ich Agent J millimetergenau plazieren muß, damit er auf eine kniehohe Kiste springt, möchte ich die Programmierer am liebsten blutrünstigen Außerirdischen zum Geburtstag schenken.

Die Kämpfe erweisen sich als öde, weil die Men in Black erstens keine ordentlichen Schlagkombinationen beherrschen, zweitens die Steuerung ungenau ist und drittens die Gegner sowieso entweder viel zu stark oder viel zu schwach sind. Über die Zwischensequenzen bereiten wir lieber den schwarzen Mantel des Schweigens. Diese schwache Umsetzung hat der Film nicht verdient!

Die abgedrehte Alien-Jagd Men in Black war einer der erfolgreichsten Kinofilme des vergangenen Sommers. Nachdem sich schon Herren-Ausstatter und Sonnenbrillen-Produzenten über einen warmen Geldregen freuen durften, möchte jetzt auch die Software-Branche eine Handvoll Dollar einsacken. Das gleichnamige Action-Adventure orientiert sich allerdings nur in Sachen Szenario am Film. Garstige Außerirdische versuchen, das Universum mit einer Bewußtseins-Maschine zu unterjochen. Den Planeten Erde wollen sie dafür als Verstärker mißbrauchen – genug Arbeit für die Männer im Einreiher. Neben den Agenten J und K dürfen Sie wahlweise auch als Frau in Schwarz (Linda Fiorentino, hat im Film eine andere Rolle) böse Aliens abmurksen.

Arktische Außerirdische

Im Computerspiel bugsieren Sie die dunkel gekleideten Herrschaften als lebensecht modellierte 3D-Polygonfiguren durch gerenderte Hintergründe. Men in Black ist in Missionen unterteilt, die Sie der Reihe nach absolvieren. In Gebieten wie der Arktis oder dem Amazonas ballert jeweils einer der Agenten Außerirdische nieder oder verdrischt in Prügel-Kämpfen üble Gangster.


Die Zentrale sieht schick aus – aber Sie können dort fast nichts anstellen.

Gelegentlich springen Sie über Kistenstapel oder Abgründe, öffnen verschlossene Türen oder bedienen Maschinen. Rätseleinlagen lösen Sie normalerweise, indem Sie mehrere Gegenstände wie Schlüsselkarten oder Eispickel sammeln, im Inventar verstauen und an der richtigen Stelle wieder auspacken. Die Puzzles sind durchgehend einfach bis schlicht gehalten. In den meisten Fällen ist offensichtlich, was zu tun ist.

Filmumsetzung ohne Film

Wohl als Folge des Lizenzvertrags dürfen Sie sich über keine einzige Original-Filmszene aus Men in Black freuen, auch der ohrwurmige Titelsong ist nicht zu hören. Statt dessen bemühen sich schlicht gezeichnete, psychedelisch angehauchte und sehr kurze Zwischensequenzen immer wieder vergeblich um Abwechslung. PS

Men in Black

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Gremlin
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	4, 40 oder 300 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 120 16 MByte RAM 8fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 16fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	nicht vorhanden



Auch für Fans zwei Nummern zu schlecht.

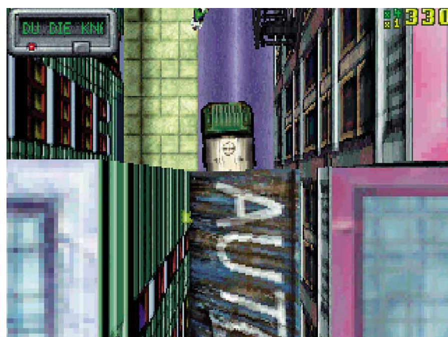
Das Auto als Waffe

Grand Theft Auto

Vergessen Sie die Straßenverkehrsordnung: Als Mafioso dürfen Sie sich fast alles erlauben.



Das Auge des Gesetzes schlägt zurück.



Eine Werkstatt lackiert Verbrecher-Vehikel um.

Das Actionspiel Grand Theft Auto versetzt Sie in die Rolle eines Autodiebes, der sich im Auftrag der Mafia durch drei riesige amerikanische Metropolen schlägt. Aus der Vogelperspektive verfolgen Sie Ihren Protagonisten auf seiner Fahrt über mehrspurige Highways, durch schmale Gassen oder über lange Brücken. Je schneller Sie kutschieren, desto höher fliegt die gedachte Kamera und zeigt einen entsprechend größeren Ausschnitt der Stadt.

Käfer und Laster

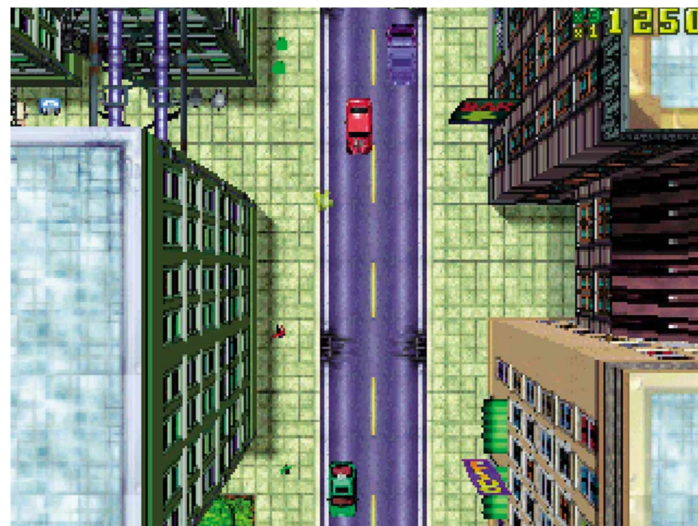
Sie dürfen rund 20 verschiedene Vehikel mopsen, das Angebot reicht vom schwachen Käfer über den gemütlichen Pick-up bis zum flotten Sportwagen. Eine italienische Flunder brettert rasant über die Boulevards, hält aber wenig aus. Schulbusse dagegen sind praktisch unkaputtbar, aber langsam und haben einen riesigen Wendekreis. Im dichten Stadtverkehr lassen sich kleine oder große Rempeleien kaum vermeiden. Sobald Ihr Autos zu stark eingedellt ist, fängt die Kiste an zu schlingern oder schafft gerade mal 30 Spitze – höchste Zeit für ein neues Gefährt.

Luxus-Karren klauen

Um in die nächste Stadt zu gelangen, müssen Sie so lange Aufträge erledigen, bis Sie genug Punkte eingesackt haben. Sie sollen beispielsweise für Ihren Big Boss Edelkarossen beschaffen, den Polizei-Präsidenten per Tanklastzug in die Luft jagen oder Leichen durch die Gegend karren. In »Speed«-Manier lenken Sie einen Bus, der nicht zu langsam werden darf – sonst explodiert er. Die meisten der insgesamt 200 Aufträge sind in mehrere Abschnitte unterteilt.

Planvoll rasen

Weil Grand Theft Auto keine eingebaute Übersichtskarte hat, liegen der Spieleschachtel drei Stadtpläne bei. Im Hintergrund dudelt – quasi aus dem Autoradio – jeweils passende Musik: Country aus dem Pick-up, Hip-Hop aus einer Gang-Karre. PS



Bei Höchstgeschwindigkeit zoomt der Bildausschnitt nach oben.

Peter Steinlechner



Sicherheitslücke auf dem Highway

Gegen das wilde Treiben auf den Straßen von Grand Theft Auto ist jeder Schubser von Schumi eine läßliche Sünde. Hier brettert man ständig in andere Vehikel und tötet harmlose Pixelfiguren gleich reihenweise, nur um seinen Auftrag termingerecht zu erledigen. Trotzdem kommen nicht nur Action-Freunde, sondern auch PS-Puristen auf Ihre Kosten. Die Autos steuern sich einigermaßen glaubwürdig, Gaspedal und Bremse lassen sich feinfühlig genug dosieren, um auch bei Höchstgeschwindigkeit geschickt um scharfe Kurven schlittern zu können.

Schade, daß sich die Stadtteile nicht deutlicher voneinander unterscheiden. Die schablonenhafte Anlage der Metropolen sorgt dafür, daß ich regelmäßig auf der Übersichtskarte nach den paar markanten Wegpunkten suchen muß. Erschwerend kommt hinzu, daß Brücken oder Häuser die Sicht auf das Fahrzeug einfach versperren und sich nicht elegant ausblenden. Fast noch mehr geht mir die fehlende Speicherfunktion ab, wenn ich alles richtig mache und trotzdem meinen Punktestand nach einer Stunde für eine Verabredung opfern muß.

Grand Theft Auto

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	DMA
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	DOS/Win 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	62 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk		

Minimum	Standard	Optimum
486/100 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Motivierende Action-Raserei mit Detailmängeln.

Defiance

Im Stotterflug gegen Aliens.



In düsteren Katakomben haben Sie ein fliegendes Alien im Zielvisier.

Peter Steinlechner

Nicht weiter aufregend

Defiance spielt sich wie Descent mit Motorschaden. Es ist eine originelle Idee, den Flugantrieb nur gezielt einsetzen zu können. In der Praxis nervt es mich, daß ich nach jedem kleinen Hopser wartend in den Gängen stehe, bis die Maschinen wieder abgekühlt sind – adieu, Spielfluß! Davon abgesehen, legt Logicware mit Defiance ein solides Actionspiel mit netter, aber nicht umwerfender Grafik und ordentlich designten Levels vor.

Während Sie als Testpilot das neuste Kampfshuttle vorführen, geschieht Ungeheuerliches: Aliens überfallen den Befehlsbunker. Im futuristischen 3D-Actionspiel **Defiance** kämpfen Sie sich durch ein Dutzend Levels, machen den Außerirdischen den Garaus und befreien Ihre Vorgesetzten. Das Shuttle kann immer nur für wenige Sekunden fliegen, dann müssen die Energiestrahler wieder abkühlen. Dank der automatischen Zielvorrichtung visieren Sie die Monsterscharen nicht selbst an, sondern lösen nur den Abzug und treffen sicher. PS

Defiance

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Logicware
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	1, 30 oder 175 MByte
Spieler:	Einer, bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Mäßiger Actionflieger mit dämlichem Antrieb.

Strategie

Jörg Langer



Fast hatte ich befürchtet, an dieser Stelle über die »Taktik beim Parkplatzsuchen vor Weihnachten« oder die »Strategie, Neujahr ohne Gewichtszunahme zu erreichen« (gibt's da eine?) schreiben zu müssen. Doch in letzter Minute kam noch ein Programm hereingeschneit, das den Strategie-Teil in neuem Glanz erstrahlen ließ.

Die Rede ist von **Lords of Magic**, das sich gleich bei drei anderen Programmen »bedient« hat: Anleihen bei **Master of Magic** sind ebenso zu erkennen wie beim Vorgänger **Lords of the Realm 2**. Die größte Ähnlichkeit aber besteht zu **Heroes of Might & Magic 2**. Denn auch die Magischen Lords bieten eine äußerst kurzweilige Mischung aus Erkundung, etwas Wirtschaft, Erfahrungsammeln, Zaubersprüchen und vor allem spannenden (Echtzeit-)Schlachten. Dazu kommen neue Ideen und eine höhere Komplexität – was will man mehr?

Auch einige andere Strategiespiele könnten Ihnen die Weihnachtszeit angenehm gestalten: **Pax Imperia 2** stellt eine nette Hommage an **Master of Orion 2** dar, Civi-Fans freuen sich über das Add-on **Fantastic Worlds**. Und **Herrscher der Meere** ist mal wieder ein richtig schönes Handelsspiel mit Tiefgang.

STRATEGIE

"Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung." (Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele)

Strategie-Charts

Platz				
1	Civilization 2	Strategie	-	90%
2	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
3	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
4	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
5	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
6	Incubation	Taktik	11/97	87%
7	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
8	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	-	86%
9	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
10	Lords of Magic	Strategie	NEU	85%
11	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
12	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
13	Demonworld	Taktik	10/97	84%
14	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
15	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
16	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
17	Panzer General 3D	Strategie	12/97	82%
18	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
19	Worms 2	Taktik	11/97	80%
20	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%

Die 20 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Welteroberung mit Macht und Magie

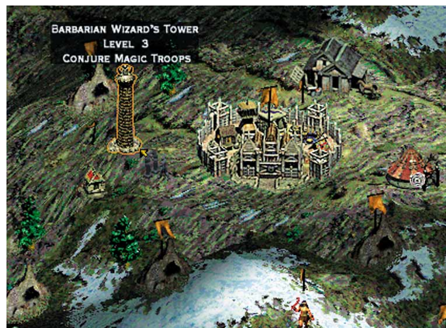
Lords of Magic

Auf Urak gibt's acht unterjochte Länder, Völker und Hauptstädte. Doch nur ein einziger Held traut sich, gegen den Todesmagier Balkoth anzutreten.



Auf der prächtigen Landkarte ziehen Sie Ihre Armeen umher. Terrain und Geräuschkulisse sind in jeder Region sehr verschieden.

Alle Jahre wieder wird ein Fantasyreich vom garstigen Bösewicht bedroht. Mal um Mal ziehen tapfere Feldherrn aus, um es der dunklen Meute zu zeigen. In Lords of Magic ist die Sache etwas komplizierter, denn von den acht Regionen auf der Welt Urak sind sieben führungslos und ohne stehendes Heer. Das achte Land aber wird gerade vom bösen Balkoth zu einem Vorzeige-Aggressorstaat ausgebaut. Sie beginnen als Anführer eines kleinen Trupps Aufrechter, und müssen zunächst den Einwohnern Ihrer Region beweisen, daß Sie was auf dem Kasten haben.



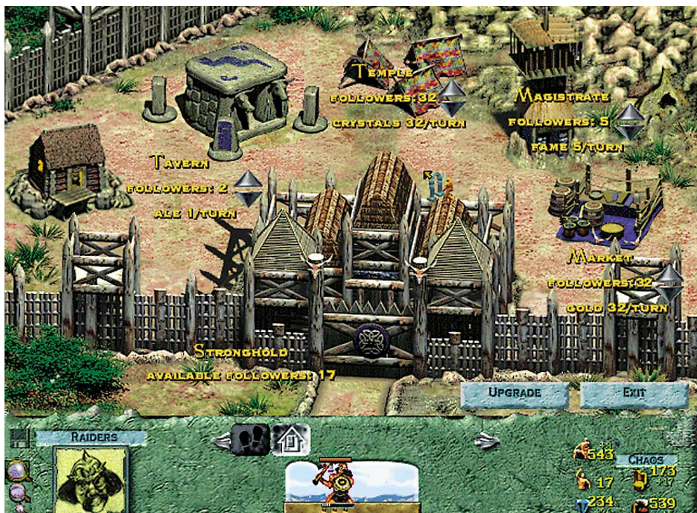
Jede Stadt ist von drei Gilden umgeben.

Multikulturelle Feindschaft

Jedes der acht Gebiete gehört einem Glauben an. Die Archons zum Beispiel setzen auf die »Ordnung« und stellen damit die Guten im Sinne typischer Fantasy-Literatur dar. Ihre Gebäude sehen mittelalterlich aus, ihre Anführer wie Gandalf und Kollegen, ihr Heimatland besteht aus idyllischen Wiesen. Magier der Ordnung beherrschen vor allem Unterstützungszauber, um ihren durchschnittlichen Kämpfern etwas mehr Power zu verleihen. Ebenso gewöhnlich sind die Truppentypen der Ordnungsanbeter: Paladine, Ritter, Fußtruppen und Armbrustschützen. Die Anhänger des Chaos hausen hingegen in windigen Gebirgshöhlen und haben Vorteile im Angriff, zu Lasten ihrer Panzerung. Vier Völker glauben an die Elemente: Die Nixen beten das Wasser an, sie hausen in Riesenmuscheln und sind die Herrscher des Meeres. »Luft« heißt der Gott der Sturmriesen, deren Zaubersprüche jede Wettervorhersage zunichte machen. Die Erd-Verehrer schicken Gnome, Halblinge und Zwerge in den Kampf. Von brodelnder Lava umgeben sind die Angehöri-



Sie führen eines von acht Fantasy-Völkern.



In Ihrer Barbaren-Hauptstadt lassen Sie Ihre Gefolgsleute für sich arbeiten.

gen des Feuer-Kults – vergessen Sie bloß nicht Ihre Asbest-Rüstung. Dann gibt es noch die fernkampfstarken Elfen, die das Leben verehren. Zu schlechter Letzt findet sich im Norden von Urak die Region der Todesjünger; zu ihnen gehört Fiesling Balkoth.

Hoch zu Roß

Sie dürfen jede der acht Rassen übernehmen, sogar Balkoth höchstpersönlich – letzteres aber nur dann, wenn Sie das Spiel bereits einmal gewonnen haben. Außerdem wählen Sie einen Heldentyp: Ritter, Magier oder Dieb. Als Kämpe sind Sie besonders nahkampfstark, während Sie sich als Zauberer immer hinter der Frontlinie aufhalten sollten. Diebe haben stets ihren Bogen dabei und können sich an Feinde heranschleichen. Die gewählte Figur taucht auf dem Spielfeld auf und ist fortan Ihr Alter Ego. Stirbt dieser Held ohne Nachfolger, haben Sie die Partie verloren. Keine Angst, Sie dürfen weitere Helden aller drei Berufe rekrutieren. Allerdings bringen die es maximal bis zur zehnten Erfahrungsstufe, während Sie selbst Stufe 12 erreichen können.


Zwei Elfen-Magierinnen bei der Forschung.

Echtzeit-Spannung

Zu Beginn besteht Ihre kleine Gruppe aus Ihrem Charakter und drei Kampfeinheiten. Armeen können aus bis zu drei solcher Gruppen (also je ein Held und drei Bataillone) bestehen, die Zahl der Armeen ist unbegrenzt. Aus Mangel an Rekruten müssen Sie zunächst mit Söldnern vorliebnehmen. Die lassen sich zwar günstig anwerben, stellen aber exorbitante Soldforderungen an Gold, Bier und Magiekristallen. Deshalb heißt das Motto erstmal »Devisenbeschaffung«. In Ihrer Umgebung stehen Hütten, die von Monstern besetzt wurden. Wenn Sie ein solches Gebäude angreifen, schaltet das Programm in eine Echtzeit-Schlacht um.

Dort wird jeder Trupp als drei Soldaten dargestellt, Helden und besondere Kreaturen als Einzelfigur. In Echtzeit übernehmen Sie nun das Kommando, befehligen gezielte oder ungezielte Pfeilsalven, lassen Reiter vorstürmen und Zauberer Blitze schleudern. Bei Feldschlachten wird das Kampfgebiet aus dem umliegenden Terrain errechnet. In Gebäuden enthält das Schlachtfeld zahlreiche Hindernisse, die sich taktisch ausnutzen lassen. Hauptstädte können über Stadtmauern verfügen und sind besonders leicht zu verteidigen. Netterweise kann man das Geschehen jederzeit anhalten, um in Ruhe neue Befehle zu geben. Der Sieg wird mit neuen Ressourcen und Ruhm belohnt, außerdem gewinnen Ihre Leute an Erfahrung.


Die Echtzeit-Schlachtfelder sind recht groß und abwechslungsreich geraten (die obige Szene wurde aus Einzelbildern zusammengesetzt).

Die Tempelbefreiung

Jede Region besteht aus einer Hauptstadt, um die drei weitere Orte gruppiert sind: Die Magiergilde dient zum Anwerben von Zauberern, Kauf von Tränken und vor allem Erforschen neuer Sprüche. In der Diebesgilde werden Schützen und Aufklärer re-

Jörg Langer



Gut geklaut und ganz gewonnen

Eine tolle Mischung! Rollenspielfreunde freuen sich über acht Rassen und zahlreiche Zaubersprüche. Freizeitgeneräle genießken die wunderschöne Landkarte mit vielen Zielen und strategischen Stellen. Taktiker freuen sich über die spannenden Echtzeit-Schlachten. Nur Logistiker kommen etwas kurz, der Wirtschaftsteil ist arg rudimentär.

Seit Master of Orion 2 hatte ich nicht mehr soviel Spaß bei einem globalen Strategiespiel. Im Gegensatz zu Master of Magic verheddern sich die Lords nicht im (Bug-)Dickicht undurchschaubarer Regelwerke, gleichzeitig ist das Geschehen komplexer als bei Heroes of Might & Magic. Ich werde wegen Lords of Magic wahrscheinlich sogar mit meiner dreijährigen Tradition brechen, an Weihnachten den Oldie Colonization durchzuspielen.

Streßfreier Eroberungsspaß

Die Unterscheidung zwischen Söldnern und Rekruten kommt gut. Auch die vielen Einzelgebäude anstelle dicker Stadtbrocken bewähren sich: Feinde nehmen erst mal mein Grenzland ein, während ich um die Hauptstadt herum Verstärkungen rekrutiere. Die vielen Zaubersprüche wollen erst mal erforscht sein; viele haben ungewöhnliche Auswirkungen wie das Verändern der Landschaft. Die Rassen unterscheiden sich deutlich voneinander. Nette Kleinigkeiten wie Verhandlungen oder Spezialfähigkeiten der Spione sorgen für Abwechslung im Feldherrnalltag. Und bei alledem spielt sich Lords of Magic keineswegs kompliziert, sondern locker-flockig: Eroberungsspaß statt Expansionsstreß.



Durch Doppelklick auf einen Trupp erfahren Sie seine Kampfwerte.

krutiert, die Baracken beherbergen Fußvolk und Kavallerie. Goldminen, Kristallbergwerke und Brauereien liefern nach ihrer Eroberung Ressourcen. Befreite Türme und Statuen schenken Ihnen Artefakte, neue Helden und Ruhm. Auf einem Berg jeder Region befindet sich der örtliche Große Tempel. Sobald Sie diesen befreit haben, vertrauen Ihnen Ihre Mitmenschen und bauen eine Festung für Sie. Von jetzt an


Per Editor heben und senken Sie das Gelände, bevor Sie es mit Terrain und Verzierungen »bemalen«.



Jede Einheit kann entweder als Söldner oder Rekrut angeworben werden.

schließen sich Ihnen alle sieben Tage Freiwillige an, aus denen Sie die langfristig billigeren Truppen rekrutieren.

Hallo, Herr Nachbar

Die Stadt sowie die drei Gilden lassen sich in drei Stufen upgraden. Das führt zum Beispiel dazu, daß Sie mehr Gefolgsleute Rohstoffe produzieren lassen können. Während Sie ein starkes Heer aufstellen, schicken Sie Aufklärer los. So wird aus unbekanntem (schwarzem) Gebiet eine wunderschöne Landschaft mit dreidimensional erscheinenden Hügeln sowie Flüssen und Gewässern. In Sichtweite Ihrer Einheiten wird die Umgebung heller dargestellt, der Rest versinkt wieder unter einem Grauschleier. Drei Zoomstufen sorgen für Übersicht.

An der Grenze Ihres Landes befinden sich Dörfer, die als Vorposten gegen den Nachbarn dienen. Mit anderen Völkern können Sie um Truppen, Rohstoffe, Gebäude, Zaubersprüche und Artefakte handeln. Es ist keinesfalls nötig, jede Region mit Gewalt zu unterwerfen: Sie brauchen nur den dortigen Tempel zu befreien, schon schwören Ihnen der Herrscher und ein Teil seiner Untertanen die Treue. Von jetzt an können Sie sogar Ihren Hauptcharakter verlieren, da Sie einen offiziellen Nachfolger haben.

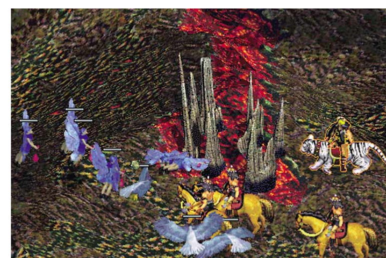
Die Macht der Zauberei

Lords of Magic heißt nicht zufällig so: Rund 160 Zaubersprüche warten auf ihren Einsatz. Im Kampf werfen Sie Ihren Gegnern Eisspeere gegen die Birne oder lassen Regen auf Feuermagier niedergehen. Unterstützungsmagie päppelt (vergleichbar Taurin-haltigen Modedrinks) Ihre Leute auf. Besonders interessant sind die strategischen Sprüche, die auf der Landkarte eingesetzt werden. Sie erhöhen Ihre Sichtweite, teleportieren Truppen oder wandeln gar Wasser in Land um, á la Tokioter Bucht. Andere Sprüche lassen Meteore auf die Erde knallen, dienen als arkane AWACS-Aufklärungssysteme oder erschaffen eine sichtverschleiernde Nebelwand.

Diebische Spezialfähigkeiten

Während Kämpfer nicht viel mehr können, als ihre Truppen zu mehr Kampfgeist aufzustacheln, kennen Dieb-Charaktere in- und außerhalb von Kämpfen einige fiese Tricks. Dazu gehört das Anschleichen an einen Gegner






Je nach Ort und Gegner entstehen unterschiedlichste Schlachtvariationen.

und Tarnen ganzer Armeen, Stehlen von Gegenständen und Befreien von Gefangenen. Wer einen gegnerischen Helden kidnappt, darf ihn ausfragen und sogar foltern, um an Informationen über sein Heimatland zu kommen. Lassen Sie sich dabei aber nicht erwischen, sonst kostet Sie das viel Ansehen bei den Verbündeten ... LA

Lords of Magic

Genre:	Strategie	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 100 DM	Festplatte:	5 bis 330 MByte
Spieler:	Einer bis sechs (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend

Fantastisches Strategie-/Echtzeitduett.

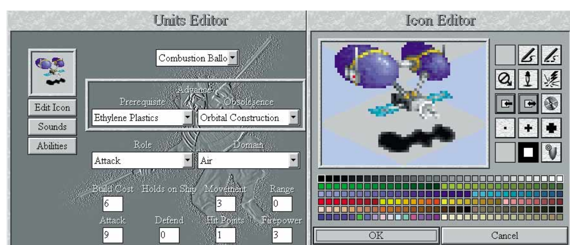


Zweite Expansion-CD zu Civilization 2

Civilization 2: Fantastic Worlds

Freunde des wohl besten Strategiespiels aller Zeiten bekommen frisches Futter: Die neue Expansion-CD zu Civi 2 ist da.

Den ruhmreichen Namen »Civilization« darf Microprose zwar nicht mehr benutzen (die Rechte hält seit kurzem Avalon Hill), doch das schreckt die Strategie-Experten nicht: Zu Civilization 2 erscheint mit Fantastic Worlds schon die zweite Missions-CD. Die enthält 12 Szenarios, dazu erstmals neue Landschaftsgrafiken und Einheiten; mit den acht eingebauten Editor-Werkzeugen dürfen Sie eigene Szenarios basteln und vorhandene nach Lust und Laune verändern. Der Editor faßt die Funktionen zusammen, die bisher schon per »Cheat-Menü« und Texteditor manipulierbar waren. Damit können Sie die Handlung auf einen anderen Planeten oder eine Fantasywelt verlegen und völlig neue Einheiten, Stadtausbauten, Wunder, Technologien und Siegbedingungen entwerfen. Sogar besondere Ereignisse sind möglich, so dürfen Sie Ländern in bestimmten Runden Verstärkungen oder Extra-Städte spendieren. Vieles davon war mit dem ersten Mission-Pack nicht machbar, Fantastic Worlds ist in dieser Beziehung mit sehr viel mehr »Liebe« gemacht.



Mit dem Editor entwerfen Sie auch neueTruppen und Landschaften.

Martin Deppe



Ein Muß für jeden Civi-Fan

Viele der neuen Szenarios reizten mich auf Anhieb – und ich wurde nicht enttäuscht. Als großer Fan Jules Vernes gefällt mir »seine« Welt besonders. Die neuen Szenarios sind überwiegend durchdacht, nur wenige wurden nach dem Motto »das sollten wir auch noch haben« entworfen. So ist die X-COM-Welt wohl eher aus einer Laune heraus entstanden (oder aus Marketinggründen?), denn die Landschaft ist hier noch öder als die Wüste Gobi.

Der umfangreiche und gute Editor lädt jedoch auch diejenigen Spieler zum Basteln eigener Szenarios ein, die bisher vor dem umständlichen Cheat-Menü zurückschreckten. Momentan bastele ich an einem Westfalen-Szenario ohne schnelle Truppen.

Unter Dinosauriern

Die zwölf neuen Szenarios sind bunt gemischt. Wenn Sie beispielsweise auf unaussprechliche Namen stehen, ist die Dinosaurierwelt genau das Richtige. Da bauen Thecodontosaurier Straßen, während Gyroptychii als Schiffe durch die Meere plätschern. Ein anderes Szenario schickt Sie auf den Mars, wo sich bis zu acht irdische Kolonien tummeln. Auch dabei gibt's wieder zwei Siegbedingungen: Entweder schalten Sie die konkurrierenden Raumfahrernationen aus, oder Sie schaffen als erstes Land den Rückflug zum blauen Planeten. Sogar Jules Verne hat ein eigenes Szenario bekommen, das Mitte des letzten Jahrhunderts spielt. Dabei treffen Sie auf Fu Manchus, Nautilus-Unterseeboote und Riesenkraken. Wer zuerst die Reise von der Erde zum Mond (!) erfolgreich beendet, hat gewonnen. X-COM-Fans freuen sich hingegen über eine Partie Civi auf dem Phobos-Mond, der Heimat ihrer schleimigen Erzfeinde. Szenarios, bei denen Sie bereits mit einem ausgewachsenen Imperium beginnen, wechseln sich mit Welten ab, auf denen Sie mit nur einer Stadt anfangen. MD



Im Jules-Verne-Szenario bekämpft ein Riesenkrake die Nautilus (links).

Fantastic Worlds

Genre:	Strategie	Hersteller:	Microprose
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 3.1
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 60 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Gute Szenario-CD zu Civilization 2.

Die Sternenkolonie

Pax Imperia 2

Bei Pax Imperia 2 dürfen Sie selbstentworfene Raumschiffe in Echtzeitschlachten auf böse Aliens hetzen.

Das Weltraum-Strategiespiel Pax Imperia 2 beginnt im 22. Jahrhundert. Ihr Ziel ist, alle konkurrierenden Alien-Rassen zu besiegen, um endlich »Herrscher des Universums« auf Ihre Visitenkarte drucken zu dürfen. Das Spiel ist nicht in Runden unterteilt, statt dessen läuft die Zeit während Ihrer Aktionen weiter und läßt sich nur fast zum Stillstand bringen. Eigene und fremde Raumer gondeln deshalb in »Echtzeit« durch die Sektoren.

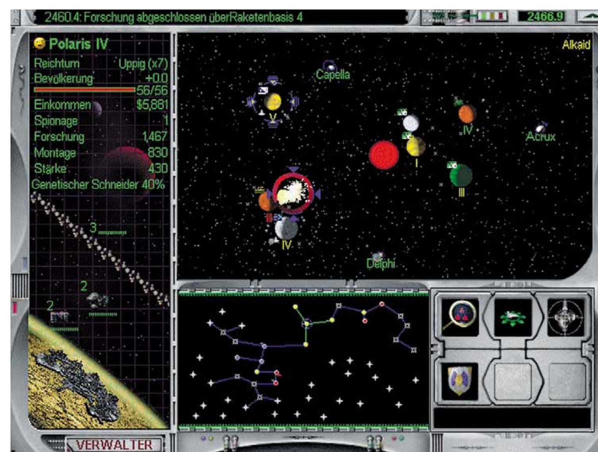


In dieser Echtzeitschlacht beharken zwei Kugelkreuzer der Aliens einen Planeten.

Wettrennen um Planeten

Sie starten Ihr galaktisches Dasein mit einer gut ausgebauten Heimatwelt, einem Kolonieschiff und einem flotten Aufklärer. Die bis zu hundert Sonnensysteme sind durch Wurmlöcher miteinander verbunden, was die Reichweite Ihrer Schiffe beschränkt: Anfangs können Sie gerade mal zwei Systeme weit fliegen. Während Kolonisten sich auf kuscheligen Planeten wie die Karnickel vermehren, sind ihre Fortpflanzungstriebe auf öderen Welten gehemmter. Auch die Produktivität wird durch die Planetenklasse beeinflußt. Roboterfabriken, Hydrofarmen oder Minen verbessern die Werte einzelner Himmelskörper. Kaum haben Sie ein paar Sahnestückchen kolonisiert, da treffen Sie auch schon die ersten Aliens. Wenn die gut drauf sind, tauschen sie mit Ihnen Schiffe, Technologien oder gar ganze Planeten. Wenn nicht, kämpfen Sie in Echtzeitschlachten über Planeten oder im All.

In Ihrem Labor forschen Sie an über 200 Technologien, von denen Schiffskomponenten den größten Teil ausmachen. Mit denen designen Sie neue Raumer, und zwar Transporter, Aufklärer, Zerstörer, Kreuzer, Schlachtschiffe und Träger. Raketenbasen, Minengürtel sowie Jäger- und Kampfstationen sichern die Planeten vor feindlichen Übergriffen. Zu Spielbeginn dürfen Sie zwischen acht Rassen wählen oder eine eigene entwerfen. Der Computergegner spielt recht gewitzt und greift Sie gerne an. Mehrspielerpartien sind wegen der zufällig verteilten Planetenklassen allerdings oft unausgeglichen. MD



Auf der strategischen Karte wählen wir Polaris IV als Angriffsziel.

Martin Deppe



Master of Orion in »Echtzeit«

Um das Wort »abkupfern« zu vermeiden, drücke ich's mal so aus: Die Pax-Imperia-Entwickler scheinen große Fans von Master of Orion zu sein. Klar, in der Weltraumstrategie finden sich zwangsweise Parallelen zwischen den Spielen, aber hier sind die Gemeinsamkeiten wirklich frappierend. Verglichen mit dem Vorbild ist Pax Imperia 2 grafisch schöner und in »Echtzeit«, ansonsten spielt es sich fast genauso.

Doch gerade der Zeitfaktor hat seine Tücken. Da die Tage selbst in der langsamsten Geschwindigkeit unerbittlich voranschreiten, überraschen mich Feindflotten oft dann, wenn ich gerade ein neues Schiff designe oder mich der Spionage widme. Dafür sind die Echtzeitschlachten grafisch beeindruckend und immer spannend. Denn erst hier zeigt sich, ob meine selbstgebastelten Schiffe auch harten Einsätzen im Gefecht gewachsen sind.

Pax Imperia 2

Genre: Strategie
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk, Internet)
Hersteller: THQ
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: 155 oder 325 MByte

Minimum	Standard	Optimum
486/100 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Ausreichend

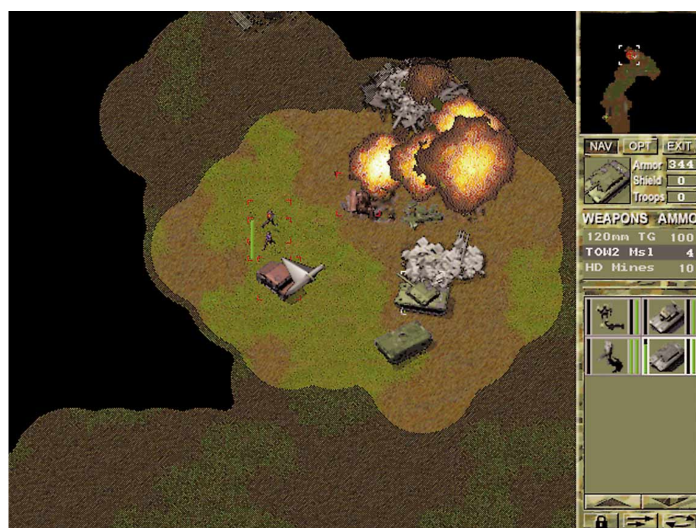


Komplexe »Echtzeit«-Strategie im Weltall.

DAX statt Pax

War Inc.

Mit Börsenaktivitäten und Waffenforschung vertreibt sich der moderne Söldner die Zeit bis zum nächsten Echtzeit-Einsatz.



Servus, Bumm! Team Alpha hat einen neuen Kartenabschnitt erreicht.

Nadelstreifen meets Tarnanzug! Im nimmermüden Bemühen um originelle Ansätze für Echtzeit-Strategiespiele geht **War Inc.** an die Börse und in die Labors. Zwischen den rund 20 komplexen Schlachtfeld-Missionen hockt der Spieler im Büro und investiert die erfochtene Söldner-Gage. Teure Wissenschaftler erforschen Technologien wie Waffen, Schilde, Computer oder Motoren. Mit entsprechendem Knowhow können Sie technisch fortgeschrittene Einheiten designen. Auf der Basis einer Karosserie bestückt man das Gefährt nach Belieben; vergleichbar dem Belegen eines Pizzateigs.

Vor dem Kampf: Aktienhandel

Beim Warten auf die nächste Missions-Offerte können Sie sogar mit Aktienwerten handeln. Die Vermögensverwaltung läßt sich ebenso wie die Forschung der Computer-Automatik anvertrauen. Wer die Aktienmehrheit an einer Firma aufgekauft, wird mit einem entsprechenden Vorteil belohnt. Stellt das Unternehmen etwa Panzerungen her, bekommen Sie nach der Übernahme einen Bonus in diesem Ausstattungsbereich.



Aus zusammengeforschten Einzelteilen stückeln Sie individuelle Kampfmaschinen zurecht.

Geklonte Infanterie

Ungewöhnliche Ideen beherrschen auch die Echtzeit-Gefechte. Im besten C&C-Stil erweitern Sie Ihr Hauptquartier, bauen Einheiten oder klonen sich die Androiden-Infanterie in entsprechenden Labors zusammen. Die Missionsziele sind über mehrere Landkarten-Abschnitte verteilt. Also bildet man einen Stoßtrupp und läßt diesen über eine taktische Landkarte zuckeln, bis er feindliches Terrain erreicht hat. Übersichtlichkeit und Spielbarkeit bekommen durch dieses Feature ein paar Dellen ab. Und als wäre der Schwierigkeitsgrad nicht schon knackig genug, gibt es noch ärgerliche Save-Restriktionen. Sie können den Zwischenstand nur in Ihrem Büro speichern, aber nicht während eines Einsatzes. HL


Sie stellen bis zu vier Teams zusammen, die Sie auf dieser Übersichtskarte dirigieren.

Heinrich Lenhardt



Schlechtes Geschäft

Das fängt ja alles ganz witzig an: Budgets in die Forschung bretzeln, um bis zur nächsten Missions-Deadline noch eine neue Waffe zu entwickeln. Der kapitalistische Kick ist aber das einzig Löbliche, was dem Design-Team eingefallen ist. Auf dem Schlachtfeld erwartet mich ein krude zusammengestöpselter C&C-Clone, der angesichts der gewaltigen Genre-Konkurrenz untergehen wird.

Die Missionen sind ausgewalzt und unspannend. Ständig schicke ich Teams in entfernte Schlachtfelder, mühe mich um Wahrung der Übersicht und bete vergebens um eine Save-Funktion. Dumpfe »suche und zerstöre«-Einsätze geraten zum Nervenraspler, wenn ich im riesigen Areal Stunden brauche, um eine versprengte Gegner-Einheit zu finden. Zwar lindern spätere Entwicklungen wie Transmitter den logistischen Nervfaktor etwas. Normalspieler werfen aber lange vorher die Maus ins Korn – da helfen alle neuartigen Einsätze nichts.

War Inc.

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	110 MByte
Spieler:	Einer bis sechs (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 120	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	24 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Nette Ansätze, öde Echtzeit-Schlachten.

Die Brücke von Arnheim

Close Combat 2

September 1944: Alliierte Fallschirmjäger springen über den Niederlanden ab. Und Sie sind in Echtzeit mit dabei.



Heftiger Kampf um eine Arztpraxis. Die großen Ziffern zeigen die Zahl der Stockwerke.

Martin Deppe



Reichlich zynisch

Todesschreie hallen übers Schlachtfeld, getroffene Soldaten brüllen um Hilfe – muß das sein? Ich bin wahrlich kein Moralapostel, aber Close Combat 2 kommt der Grenze zur Geschmacklosigkeit sehr nahe. Davon abgesehen, finde ich zu viele Mankos des Vorgängers wieder. Da ergreifen meine Jungs ständig die Flucht. Wenn zwei Trupps in einer Stellung liegen, und einem geht die Munition aus, steckt keiner seinen Kameraden schnell ein neues Magazin zu. Infanteristen stürmen im engen Pulk auf Geschützstellungen zu, anstatt verteilt anzugreifen. Fehlt nur noch, daß sie sich dabei an den Händchen halten.

Trotzdem finde ich auch Gutes: Die Kampagnen sind abwechslungsreich und spannend – etwa dann, wenn mein Stoßtrupp in letzter Sekunde die Sprengung einer wichtigen Brücke verhindert.

Nach der Invasion in der Normandie versuchen die Alliierten, mit Luftlandetruppen den Weg ins Ruhrgebiet zu ebnen. Fünf wichtige Brücken beim niederländischen Arnheim sollen erobert und gehalten werden, bis die nachrückenden Panzertruppen eintreffen. Doch die Deutschen vereiteln die Operation »Market-Garden«. Im Echtzeit-Strategiespiel Close Combat 2 greifen Sie in die Geschichte ein und steuern Kommandotrupps auf beiden Seiten. Dabei haben Sie die Wahl zwischen 33 Einzelgefechten und vier großen Kampagnen.

Häuserkampf und Panzerschlachten

Gefechte in Ortschaften wechseln sich mit Feldschlachten zwischen Wassergräben, Hecken und Sanddünen ab. Auch die Einsatzziele fallen sehr unterschiedlich aus. Während die Alliierten natürlich ständig vorrücken und die Sprengung der Brücken verhindern müssen, soll die Wehrmacht ihre Stellungen halten und den Feind stoppen. Die Invasoren kämpfen anfangs überwiegend mit Infanterie, erst in späteren Szenarios kommen Panzer, Sturmgeschütze und schwere Waffen dazu. In den Kampagnen fordern Sie zwischen den Gefechten frische Truppen an. Je besser Sie abschneiden, desto mehr Nachschub steht bereit. Außerdem gewinnen Ihre Kerntrupps an Erfahrung.



Mit einem Flammenwerfer schalten wir den anrückenden Panzer IV aus.

Befehlsverweigerung

Dummerweise verweigern oder verzögern Ihre Streiter oft den Gehorsam. Beispielsweise dann, wenn sie unter Feuer liegen. Das mag zwar verständlich sein, stört aber den Spielverlauf. Hinzu kommt, daß Sie die Streiter nur umständlich per Drop-down-Menü zum Rennen, Robben, Feuern oder Einnebeln bringen. MD



Zwischen den Schlachten gibt's Nachschub.

Close Combat 2

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	55 oder 270 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (per Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Echtzeitschlachten im Zweiten Weltkrieg.

Meine Insel, deine Insel

Netstorm

Schwebende Inseln, Tetris-Klötzchen und Priester – Netstorm bringt neues Leben in die Echtzeit-Bude.



Wir opfern einen Priester (Mitte). Oben links holt ein Golem Energienachschub.

Martin Deppe

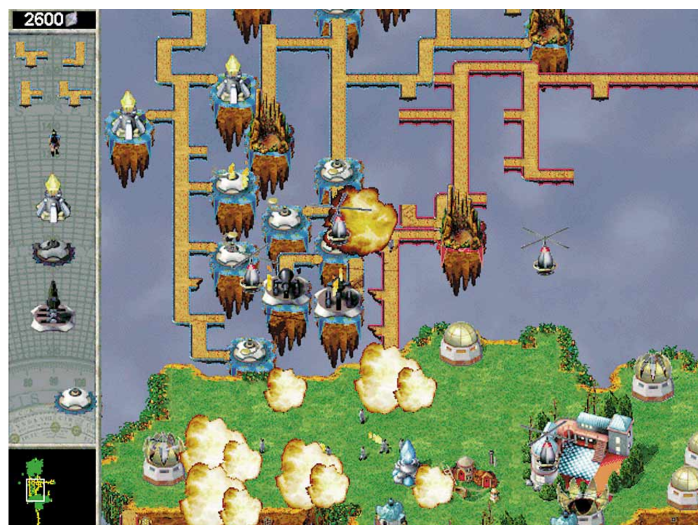


Spaßige Pausen-Schlachten

Auf den ersten Blick erschien mir Netstorm reichlich verworren und nicht sonderlich spannend. Doch schon bald spürte ich Suchtgefahr: »Den Priester da schnappe ich mir noch, dann ist erst mal Schluß für heute.« Besonders prickelnd ist es, die Geschütze gegeneinander auszuspielen – selbst die gewaltige Donnerwumme hat gegen meine schwache, aber geschickt plazierte Armbrust keine Chance. Manche Missionen werden schnell zum Schachspiel: Wo muß ich welche Waffe bauen, um den roten Tempel zu knacken? Mich stört allerdings, daß meine Geschütze automatisch auf ein unwichtiges Ziel feuern, während sie einen gefährlichen Angreifer schlichtweg ignorieren.

Der Computergegner in Solopartien spielt recht schwach, wenig angriffslustig und lädt eher zu kurzen Gefechte für zwischendurch ein. Bei Mehrspieler-Schlachten ist der Spaßfaktor deutlich höher.

Beim Echtzeit-Strategiespiel Netstorm besitzt jeder Spieler eine Insel, die bewegungslos am Himmel schwebt und einen Hohepriester beherbergt. Die frommen Männer sind im Gefecht zwar unverwundbar, lassen sich aber betäuben, gefangennehmen und auf einem eigenen Altar opfern. Als Verbindung zwischen den Inseln dienen zufällig erscheinende Tetris-Klötzchen, die Sie geschickt zu Brücken zusammenbauen müssen. Zahlreiche unterschiedliche Verteidigungsanlagen bestimmen die luftige Wolkenschlacht, sind allerdings mit Bedacht einzusetzen: So hat die Donnerkanone zwar eine hohe Reichweite, schießt aber nur in eine Himmelsrichtung. Der Sonnenscheibenwerfer feuert zwar nicht weit, dafür überall hin. Helikopterähnliche Flieger greifen das nächste Ziel an, doch sie müssen oft nachtanken und sind schnell zerstört. Auf bereits gebaute Waffen haben Sie keinen Einfluß mehr, denn sie greifen fortan automatisch Ziele in Reichweite an. Ausbaufähige Fabriken sorgen für Waffennachschub und können nur auf eigenen Inseln errichtet werden, während sich die Abwehranlagen auch an Brückenverzweigungen anbringen lassen. Zerbröselt solch eine Verbindung durch Materialermüdung oder abstürzende Trümmer, stürzen alle daranhängenden Einheiten in die Tiefe.



Von Norden her zerlegen unsere beiden Sonnenkanonen die feindlichen Stellungen.

Auf Priesterjagd

Fremde Priester betäuben Sie durch einen Schuß aus einer beliebigen Waffe. Golems schleppen die paralysierte Beute dann auf Ihren Altar. Das bringt Ihnen Technologiefortschritte ein. Golems dienen nicht nur als Priesterjäger, sondern extrahieren auch Rohstoffe aus Geysiren. Diese Fontänen erreichen Sie ebenfalls über die Brücken. Neben Priestern und fliegenden Frachtschiffen sind die Golems die einzigen Einheiten, die Sie in Netstorm direkt steuern. Außerdem erlernen Transportschiffe und Golems Zaubersprüche, indem sie diese von zufällig verteilten Runensteinen ablesen. Mit manchen Sprüchen können sie dann selbständig den Gegner angreifen oder betäuben.

Multiplayer-Partien

Netstorm ist als Internet-Spiel ausgelegt und sogar mit 9.600-Baud-Modems gut spielbar. Die rund 15 Solomissionen und fünf Tutorial-Szenarios dienen überwiegend als Vorbereitung und Training für Gefechte mit menschlichen Gegnern. Viele Spielkameraden finden Sie auf Activisions Webseite (www.activision.com). MD

Netstorm

Genre:	Strategie	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	15 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 2fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Echtzeit-Schlacht mit Schach- und Tetris-Mix.

Das große Schlachten geht weiter

Napoleon in Rußland

Die Große-Schlachten-Reihe schickt drei neue Vertreter ins Rennen – wir haben uns den interessantesten näher angesehen.


Die französische Armee erstürmt einen von den Russen gehaltenen Hügel.

Talonsoft scheucht wieder Truppen über Hexfelder. Weil sich die drei neuen **Große Schlachten**-Spiele sehr gleichen, haben wir uns beim Testen für das spannendste Szenario entschieden, nämlich **Napoleon in Rußland**. Im September 1812 verfolgte der kleine große Stratege die nach Moskau fliehende russische Armee. Doch der Zar stellte sich Napoleon beim kleinen Dorf Borodino entgegen – eine der größten Schlachten des letzten Jahrhunderts nahm ihren Anfang. Dabei kommandieren Sie entweder eine der beiden Armeen oder nur einzelne Regimenter.

21 rundenbasierte Szenarios behandeln die interessantesten Brennpunkte des Gefechts, wobei eine Spielrunde 15 Minuten des Kampfgeschehens darstellt (eine Stunde bei Nacht). Jede Runde gliedert sich in zweimal fünf Phasen auf, nämlich in Bewegung, Angriff, Verteidigung, Kavallerieattacke und Nahkampf, jeweils auf beiden Seiten. Die Komplexität des Spiels ist beachtlich; Formationen, Kommandostrukturen, Truppenmoral und Nachschublinien sind kampfentscheidend. Mit drei Zoomstufen behalten Sie den Überblick, per Suchfunktion spüren Sie Einheiten schneller auf. Wenn Sie auf den Kriegsnebel verzichten, dürfen Sie mit der Undo-Funktion die jeweils letzte Bewegung zurücknehmen.


Ein Schlachtfeld in der niedrigsten Zoomstufe.

Der Weg nach Waterloo (1815)

Das zweite neue Spiel, **Der Weg nach Waterloo**, behandelt Napoleons Schlachten bei Ligny und Quatre Bras im Jahre 1815, wo er wenige Tage vor seinem Waterloo auf die britische und die preußische Armee traf. Auch hier erleichtert eine Online-Hilfe den mühsamen Weg durch den Detail-Dschungel.

Bull Run (1861)

Der vorerst letzte Titel der **Große Schlachten**-Reihe behandelt zum dritten Mal den amerikanischen Bürgerkrieg. Nach **Gettysburg** sowie **Shiloh und Antietam** dreht sich bei **Bull Run** alles um das Dorf Mannassas, wo es 1861 und ’62 zu zwei Schlachten zwischen Konföderierten und Unionstruppen kam. MD

Martin Deppe



Detaillierter geht's nicht mehr

Die Große-Schlachten-Reihe erinnert mich stark an die Police-Academy-Filme: Kennst du einen, kennst du alle. Sicher, auch die neuen »Folgen« sind wieder historisch akkurat, detailgetreu bis zum Gehtnichtmehr und ein wahres Eldorado für Hardcore-Hexfeld-Strategen. Wer vor stundenlangen Taktiktüfteleien und riesigen Truppenmassen nicht zurückschreckt, wird hier glücklich.

Leider tauchen auch Mankos der Vorgänger wieder auf – so muß ich die Karte immer noch umständlich scrollen. Und Brücken Truppe für Truppe einzeln überqueren, weil mehrere Einheiten es nicht peilen, nacheinander statt gleichzeitig darüberzuziehen. Schleierhaft ist mir zudem, warum zumindest die beiden Napoleon-Feldzüge nicht in einer Packung Platz fanden. Ob da Talonsofts Buchhaltung die Hände im Spiel hatte? Wie wär's dann mit einer neuen Serie: »Klein-Bonapartes schönste Schulhof-Prügeleien«?

Napoleon in Rußland

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Talonsoft
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	10 bis 170 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, per Email, Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 100 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Hexfeld-Truppenmassen, Detail-Overkill.

Küsten, Kutter, Kannonaden

Herrscher der Meere



Sie werden schon beim Anblick eines Tretboots seekrank? Macht nix – dann stechen Sie eben mit Ihrem PC in See.

Das mittelalterliche Matrosenleben muß toll gewesen sein. Ständig war man an der frischen Luft, entdeckte ferne Länder und lernte nette Menschen kennen. Wenn die weniger nett waren, nannte man sie Piraten und jagte ihnen Kanonenkugeln in den Allerwertesten. Schade, daß diese schöne Zeit vorbei ist! Doch als Trostpflaster für moderne Landratten gibt's ja Herrscher der Meere. In diesem Wirtschafts-Strategiespiel dürfen Sie handeln, Häfen entdecken oder gar als Seeräuber Ihr Unwesen treiben.



Drei Kriegsschiffe besuchen Alexandria.

Schiff ahoi!

Zu Beginn kaufen Sie einen von fünf Schiffstypen sowie ein paar Sonderangebote, und schon können Sie den Anker lichten. Herrscher der Meere läuft in Echtzeit ab, so daß Sie fremde Schiffe auch tatsächlich über die Weltkarte segeln sehen. Sie können das Spiel allerdings jederzeit anhalten und in Ruhe neue Order erteilen. Wenn eine Ihrer Flotten einen Hafen oder fremde Kähne sichtet, wird der Zeitablauf automatisch unterbrochen. In freundlich gesinnten Orten bauen Sie Produktionsstätten, die je eine der 16 Warenarten bereitstellen. Eilige Kurierfahrten bringen Ihnen Belohnungen und das Wohlwollen Ihres Herrschers ein.

Unter der Totenkopf- Flagge

Sollte Ihnen das Händlerleben zu langweilig werden, satteln Sie einfach auf die Freibeuterlaufbahn um. Praktisch: Dank automatischer Befehle müssen Sie sich nicht um jede Flotte kümmern. In Echtzeit-Schlachten kämpfen Sie dann gegen fremde Schiffe oder Hafen-Festungen. Besiegte Feindpötte dümpeln künftig unter Ihrer Flagge. Wenn Sie eine Küstenstadt niederringen, gehört sie künftig Ihnen. Wer mag, darf auch auf Phantasiewelten das feuchte Naß durchkreuzen. Eins dieser Szenarios ist übrigens die Nordlandkarte aus Das schwarze Auge. MD



Vor der Küste Afrikas sichtet unsere flotte Flotte fremde Segler.

Martin Deppe



Hanse hoch 3

Es gibt Spiele, die werfen mich zwar nicht vom Hocker, sind aber allemal für Kurzweil gut. Herrscher der Meere ist so ein »nettes« Spiel, das mit seinem altmodischen Charme meine Krämerseele erfreut. Vor über zehn Jahren war es Hanse, dann Patrizier und jetzt Attics Mixtur aus Handel und Piraterie. Meine Karriere darf ich auf vielfache Weise vorantreiben: Soll ich jetzt handeln oder doch lieber als Freibeuter die Meere unsicher machen? Oder wie wär's mit einer Armada, die den blöden Franzosen von nebenan die Festung auseinandernimmt? Die Gefechte enttäuschen mich allerdings – etwas mehr Grafik-Aufwand kann ich im Jahre 13 n. H. (nach Hanse) ja wohl erwarten.

Besonders schön ist der maritime Konkurrenzkampf zu zweit, weil dabei das richtige Quentchen Schadenfreude aufkommt.

Herrscher der Meere

Genre:	Strategie	Hersteller:	Attic
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	50 oder 150 MByte
Spieler:	Einer bis vier (abwechselnd an einem PC)		

Minimum	Standard	Optimum
486/66 8 MByte RAM 2fach CD	Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Nettes Wirtschaftsspiel im Hanse-Stil.

Hannibal



Hexfeldgetümmel: Sie kommandieren immer ganze Verbände.

Der Schrecken Roms und aller Lateinschüler steht mal wieder »ante portas«.

Michael Schnelle

Nur für Fans

Hannibal ist genau das Richtige, wenn Sie den amerikanischen Bürgerkrieg oder die Ostfront nicht mehr sehen können. Auf Hannibals Spuren gegen das römische Imperium anzutreten, ist mal eine erfrischende Alternative.

Allerdings wurde das größte Manko, die schwer verständliche Zugbeschränkung durch die Feldherren, leider nicht behoben. Für Genrefans und Elefantenfreunde aber durchaus zu empfehlen.

Kaum hat Interactive Magic Alexander dem Großen auf die PC-Festplatte verholfen, da schicken die Amerikaner **Hannibal** über die Alpen.

Eine rundenbasierte Hexfeld-Kampagne lang übernehmen Sie die Rolle des Karthagers oder seiner römischen Kontrahenten. Sie befehligen immer mehrere Soldaten gleichzeitig – oder den Befehlshaber. Dessen Kommandopunkte-Konto bestimmt, wie viele Abteilungen pro Runde in Marsch gesetzt werden dürfen. MIC

Great Battles of Hannibal

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	50 bis 86 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
486 DX4/100	Pentium 100	Pentium 133
16 MByte	16 MByte	32 MByte
4fach CD	6fach CD	6fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend



Bieder verpacktes Schlachten-Epos.

Eastern Front

Extrem komplexe Hexfeld-Schlachten in Rußland.



Dank detaillierter Grafik unterscheidet man Panzertypen sofort.

Bei Eastern Front spielen Sie den Zweiten Weltkrieg in der Sowjetunion rundenbasiert nach. Über 300 verschiedene Einheiten kämpfen sich in acht Kampagnen und über 50 Szenarios durchs Hexfeld-Terrain. Jeder Trupp hat Aktionspunkte, die er bei Bewegungen oder Feuern verbraucht und gewinnt Erfahrung. Überlebende treten in der nächsten Mission wieder an. Beide Parteien ziehen abwechselnd und reagieren automatisch auf gegnerische Aktionen, während die andere Seite am Zug ist. Eastern Front ist ultra-komplex und fordert genaue Kenntnisse über die vielen Truppentypen und ihre Vor- und Nachteile. MD

Martin Deppe

Detail-Orgie

Strategie-Cracks, die jeden Panzer am Kettengeräusch erkennen, werden sich bei Eastern Front wohlfühlen: Die Detail-Flut ist schier unglaublich, sowohl bei den Einheiten als auch bei den Spieloptionen. Im Vergleich ist selbst das schwere Panzer General 3D ein Leichtgewicht.

Eastern Front

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Talonsoft
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	5 bis 330 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, per Modem, Email, Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 2fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Befriedigend



Extrem detaillierte Hexfeld-Taktik.

Sport

Michael Galuschka



Den Gesprächsstoff des Monats lieferte wieder einmal EA Sports. Nicht, daß man sich noch über die großartige Qualität von **FIFA 98** wundern müßte. Im Gegenteil: Für Aufsehen sorgte eher das enttäuschende **NBA Live 98**; mit Ach und Krach schaffte die ideenlose Basketball-Orgie den Sprung in die Top 20. Den höchsten Neueinsteiger finden wir sowieso in einem ganz anderen Genre. **F1 Racing Simulation** konnte mit packender F1-Atmosphäre und gewaltiger Spieltiefe vollauf überzeugen. Mit ein, zwei Patzern weniger hätte das französische Juwel glatt den unangefochtenen Rennspiel-König **Grand Prix 2** vom Thron gestoßen.

Überhaupt nahmen, wie schon in den letzten Monaten, die Rennspiele einen breiten Raum innerhalb des Sport-Genres ein. Kein Wunder, daß deshalb auch die letzten beiden Chartbreaker auf vier Rädern rollen. Im Gegensatz zur enorm anspruchsvollen **F1 Racing Simulation** steht bei **Bleifuß Rally** und **Touring Car Championship** eindeutig das schnelle Vergnügen im Vordergrund. Ein Ende ist nicht in Sicht: Mit **Formel 1 ´97**, **Grand Prix Legends** und **Superbikes** braust die Rennspielwelle auch in der nächsten Zeit mit Höchstdrehzahl weiter.

SPORT

»Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« (Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper)

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	NEU	89%
4	NHL 97	Sportspiel	-	89%
5	FIFA 98	Sportspiel	NEU	88%
6	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
7	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
8	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
9	Anstoß 2	Manager	10/97	83%
10	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
11	Nascar Racing 2	Rennspiel	-	82%
12	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
13	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
14	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
15	Bleifuss Rally	Rennspiel	NEU	79%
16	Formel 1	Rennspiel	-	79%
17	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
18	Touring Car Championship	Rennspiel	NEU	77%
19	NBA Live 98	Sportspiel	NEU	76%
20	Moto Racer	Rennspiel	-	76%

Die 20 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.
Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Grand-Prix-Simulator mit allen Finessen



F1 Racing Simulation

Motorsport-Süchtige können wieder beruhigt schlafen: Rechtzeitig zur F1-Winterpause sind sie für Monate mit exzellentem Rennspiel-Stoff versorgt.



Facts

- 16 Strecken
- 11 Teams
- 22 Fahrer
- 7 Spielmodi
- 3 Mehrspieler-varianten

Seitdem Alain Prost seine Fahrerkarriere beendet hat, ist es um die Franzosen in der Formel 1 nicht mehr sonderlich gut bestellt: Jean Alesi kann das Image des ewigen Talents nicht ablegen, und Olivier Panis´ Weg nach oben wurde von einem schweren Crash vorerst gebremst. Der allerneueste rot-weiß-blaue Beitrag zur Königsdisziplin des Motorsports hat trotzdem Championqualitäten. Er heißt **F1 Racing Simulation**, geht an die digitale Startlinie und trifft dort mit **Grand Prix 2**, **Power F1** und **Formel 1** auf durchgehend britische Rivalen. Mit den Werken von Eidos und Psygnosis hat Ubi Softs ganzer Stolz außer der Wagenklasse nicht viel zu tun. Ähnlich Geoff Crammonds **GP2**-Meisterstück geht **Racing Sim** deutlich mehr in die Tiefe und avanciert in höheren Realismuslevels zur akribisch genauen Nachahmung des echten Formel-1-Spektakels.

Kein Ralf in Sicht

Als Bändiger eines vierrädrigen Feuerstuhls Ihrer Wahl versuchen Sie, die Fahrerweltmeisterschaft zu erringen. Grundlage sind die echten Namen und Zahlen der inzwischen etwas weit entfernten



Das gute Dutzend verschiedener Kameras liefert teilweise atemberaubende Bilder.

96er Saison. Ein bißchen Umdenken ist also gefragt: Schumis kleiner Torpedo-Bruder Ralf kurvte damals noch in Japan herum, HH Frentzen mußte sich mit einem bockigen Sauber-Ford herumschlagen, und Damon Hill stand als Weltmeister zum vorerst letzten Male im Rampenlicht. Im Teamgefüge hat sich seit 1996 weniger getan. Die Stewart-Ford existierten nur in CAD-



Liebevolles Detail: Nach einem Ausrutscher klebt allerlei Grünzeug an den Pneus.

Programmen, stattdessen krebsten die zitronengelben, chronisch unterfinanzierten Fortis am Feldende herum. 16 hochdetailliert nachgebildete Strecken bilden den Rahmen für die Jagd nach der WM-Krone. Kleines Detail am Rande: Voriges Jahr war – außer dem Monaco-Klassiker – erstmals kein weiterer lupenreiner Stadt-Grand-Prix im F1-Kalender zu finden.

Vorentscheidend: Das richtige Team

Mit der Wahl Ihres Teams stellen Sie die Weichen. Im Gegensatz zu GP2, wo alle Wagen mit menschlichen Piloten die gleichen Leistung aufwiesen, spüren Sie zwischen den einzelnen Rennwagen einen deutlichen Performance-Unterschied. Auf einem Tyrrell ist der steinige Weg zur WM noch mal um ein ganzes Stück härter als mit den überlegenen Williams. Allgemein hat Ubi Soft das Kräfteverhältnis wunderbar hinbekommen. Auch die Abstände in Training und Rennen stimmen, verändern sich von Runde zu Runde plausibel und erzeugen so das starke Gefühl, sich wirklich im Stahlgewitter eines rasanten Formel-1-Laufes zu befinden.

Ausgefeilte Steuerung

F1 Racing Sim ist ein richtig dicker Simulationsbrocken. Dafür zeichnet unter anderem die hochkomplexe Steuerung verantwortlich, die sich vom simplen Gasgeben-Lenken üblicher Action-Rennspiele gewaltig unterscheidet. Die Boliden sind ähnlich schwer zu zähmen wie ein durchgegangenes Wildpferd. Sie reagieren äußerst empfindlich auf Lenk- und Bremsmanöver und drohen dadurch ständig aus dem Ruder zu laufen. Wer seine ersten Runden gleich im höchsten Realismusgrad wagt, dreht sich mehr wie ein Brummkreisel um die eigene Achse, als daß er geradeaus fährt. Das anspruchsvolle Handling alleine macht aber nicht die Klasse von F1 Racing Sim aus. Schwer zu steuern war schließlich auch Psygnosis´ Formel 1. An was es dort mangelte, haben die



Bei einem Boxenstopp wuseln echte 3D-Mechaniker ums Auto.



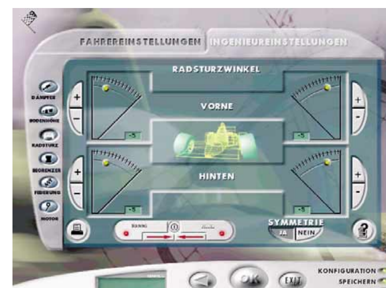
Dem Vordermann schieben wir die Schnauze unters Getriebe, während in den winzigen Rückspiegeln nichts zu erkennen ist.

Franzosen so gut wie perfekt hinbekommen: Zu jedem Zeitpunkt hat man das Gefühl, daß sich die 750 PS starken, unter 600 Kilo leichten Einbäume genau so verhalten, wie man es von einem Grand-Prix-Auto erwartet.

Umfangreiche Fahrhilfen

Damit die Karriere als F1-Pilot nicht frühzeitig an demotivierenden Frustanfällen scheitert, erschufen die Franzosen ein fein abgestuftes System aus diversen Fahrhilfen. Die Antischlupfregelung unterbindet das Durchdrehen der Räder beim Beschleunigen – was die F1-Geschosse selbst im dritten Gang noch hemmungslos tun. Die Schleuderkorrektur verhindert ständige Pirouetten bei zu heftigem Gaseinsatz und gleichzeitigem Lenkeinschlag. Für ein sicheres Fahrgefühl auch beim Bremsen sorgt schließlich das ABS-System. Anstatt mit rauchenden Reifen ins nächste Kiesbett zu rutschen, ist Ihr Flitzer selbst bei heftigen Verzögerungswerten weiterhin bestens lenkbar. Auf Wunsch regelt das Programm automatisch die auf 120 km/h begrenzte Geschwindigkeit in der Boxengasse und nimmt Schaltmuffeln die Gangwechsel ab.

Ubi Soft entschied sich übrigens kurzfristig noch, ein besonders vereinfachtes Fahrmodell ins Programm zu hieven. Damit mutiert **F1RS** zum Schönwetter-Raser, bei dem unkomplizierter Arcade-Fahrspaß im Vordergrund steht. Das eigentlich heikel zu handhabende Geschoß fährt auf einmal wie auf Schienen, und zur Not benutzen Sie die Konkurrenzflitzer als Bremsklötze.



Nur einer von insgesamt zwölf kompliziert aussehenden Setup-Bildschirmen.

Schadensfreiheitsklassen

Vorsichtige Naturen lassen Schäden am Fahrzeug nur bei Horror-Unfällen zu oder machen ihren Untersatz gar komplett unzerstörbar. Glücklicherweise gilt diese Option dann auch für das restliche Starterfeld. Der be-

Hardware zum Durchstarten

Mit dieser Peripherie macht F1 Racing Simulation besonders viel Spaß.



Die Anforderungen an Ihren Rechner sind dank der gut ausgenutzten **3Dfx-Karte** durchaus noch im üblichen Bereich. Mehr Spielspaß läßt sich bei F1RS vor allem durch passende Peripherie herausholen. Ein qualitativ hochwertiger Joystick ist Pflicht, optimal wird es mit dem in der letzten Ausgabe getesteten **Formula-1-Lenkrad** von Thrustmaster. Da kommt nicht nur das Rennfeeling exzellent rüber; die überragende Präzision verhilft sogar zu bis dahin für nicht für möglich gehaltene Bestzeiten. Perfekt dazu paßt die neue Soundkarte **Maxi Sound Dynamic 3D** vom Spezialisten Guillemot. Sie ist technisch identisch mit der in GameStar 11/97 getesteten und für sehr gut befundenen Maxi Sound 64 Home Studio, kostet aber nur noch 250 Mark. Aus zwei Gründen ist sie für F1 Racing Sim besonders interessant: Mit einem Patch und vier Lautsprechern ermöglicht sie echte 3D-Motorensounds. Damit können sie die Position anrauschender Rivalen noch besser orten. Zweitens besitzt sie einen relativ hochwertigen Joystickport, mit dem das TM-Lenkrad im Gegensatz zu einer Soundblaster AWE 64 problemlos in Betrieb genommen werden konnte.





Derweil sich die Konkurrenz aus dem Staub macht, legt HH Frentzen einen gewaltigen Salto aufs Parkett.

liebte, für eine Simulation aber unpassende Wettbewerb »Wie schnell schaffe ich es, 21 Konkurrenten wegzuschubsen und dann als einziger auf der Piste zu sein?« ist also unmöglich. Doch im Rennverlauf muß bei **F1 Racing Simulation** nicht nur die Außenhaut leiden. Zu einem gewissen Prozentsatz hängt eine Zielankunft in der Formel 1 auch schlicht davon ab, ob das verbaute Material durchhält oder frühzeitig schlappmacht. Vom Ausfall des Sprechfunks über den Verlust einzelner Gänge bis hin zum kapitalen Motorschaden reichen die simulierten und einzeln abschaltbaren Pannen.


Bei heftigen Kollisionen reißt es teilweise das komplette Monocoque in zwei Teile.



Im englischen Silverstone ist Mistwetter keine Seltenheit.

Mechaniker gefragt

Je mehr Fahrhilfen Sie abschalten, desto wichtiger wird im Bestreben nach der perfekt durchfahrenen Kurve ein penibel abgestimmter Flitzer. Ingenieurs-Ambitionen können Sie im gewaltigen Setup-Menü freien Lauf lassen. Das Konglomerat aus Schiebereglern, Skalen und technischen Begriffen ist am Anfang ein Mysterium; das entsprechende Kapitel im Handbuch erklärt die Zusammenhänge aber halbwegs verständlich und nimmt folgerichtig auch den meisten Platz ein. Der Umgang mit Benzin, Reifen, Spoilern und Getriebe sollte auch ohne Beschreibung kein Problem sein. Stimmen deren Einstellungen nicht, sind gute Zeiten und Plazierungen praktisch ausgeschlossen. Wenn Sie auf Feinheiten wie die Dicke der Stoßbegrenzer für die Dämpfung eingehen, wird die Ab-



Individuell zusammengestellte Rennpläne sind mit F1 Racing Simulation ebenfalls möglich.

Michael Galuschka



Absolut weltmeisterlich

Nie hätte ich gedacht, daß irgendwann ein Formel-1-Spiel an die Qualitäten von Grand Prix 2 heranreicht. F1 Racing Sim gelingt das Kunststück. Fast wäre der Prachtrenner sogar noch am Altmeister vorbeigezogen. Allein die nicht optimal geratenen Perspektiven verhindern ein Überholmanöver: Im Cockpit schlittert das Hinterteil etwas zu knapp über den Asphalt, was den gepfefferten Schwierigkeitsgrad mangels Überblick nochmals ein Stück nach oben schraubt. Den beiden Außenansichten dagegen fehlt es neben ein paar wichtigen Infos ein wenig am richtigen Geschwindigkeitsgefühl.

Realismus bis zum Abwinken

Wie sein offensichtliches Vorbild Grand Prix 2 ist Ubi Softs Meisterstück eine in jeder Beziehung millimetergenaue Simulation des grellen Formel-1-Zirkus. Jene Maßeinheit kommt sowohl beim aberwitzig detaillierten Fahrzeug-Setup wie bei der irre motivierenden Suche nach der Ideallinie vermehrt zum Tragen – lediglich ungeübte Piloten würden den Helm bald frustriert in die Ecke der heimischen Wohnzimmerbox schleudern. Doch dank des extra einfachen Arcade-Modus kommen auch Ungeduldige schnell auf Touren. Quasi nebenbei kriegt der Motorsportfan ein komplettes Pendant zu Psygnosis F1-Simpelrenner mit in die Schachtel gelegt.

Wie ein diplomatischer Fußballtrainer möchte ich mir Einzellob verkneifen: Alle Programmteile von der Steuerung bis zur Grafik tragen das ihre dazu bei, daß man F1 Racing Simulation getrost zu den Straßenfegern des Jahres zählen kann.



Die sogenannte Rennleiter-Kamera kommt einer echten Fernsehübertragung sehr nahe.

stimmerei schnell zur Wissenschaft für sich. Um hier dann noch die letzten Hundertstel aus dem Chassis zu pressen, bedarf es der Engelsgeduld eines echten Formel-1-Technikers. Guter Einfall: Für den Preis exponential nachlassender Zuverlässigkeit sind dem Motor ein paar Umdrehungen mehr und damit zusätzliche Pferdestärken zu entlocken.

3D-Antrieb

Die Startflagge senkt sich für F1 Racing Sim nur mit einer 3D-Karte im Rechner. 3Dfx-Modelle erfreuen sich direkter Unterstützung, die anderen Typen (Riva128, Power VR, ATI Rage Pro, Mystique und wahrscheinlich Rendition) bekommen Ihr 3D-Futter über die Direct3D-Schnittstelle zugeführt. Die Grafik ist durchgehend sehr gut, erreicht aber nicht allerhöchste Schönheits-Weihen. Ein paar Schwächen trüben das Bild zudem ein wenig: Sämtliche Boliden basieren auf dem gleichen Polygonmodell (immerhin hat jeder sein eigenes Cockpit), und die gefilterten 2D-Hintergrundbilder sind teilweise extrem häßlich. Insgesamt wirkt alles ein bißchen zu sehr handgezeichnet; die Grafik von Formel 1 sah einen Hauch natürlicher und wirklichkeitsgetreuer aus. Dafür überzeugt Ubi Softs Ansatz mit der größeren Anzahl Streckenobjekte und einer Landschaft, die erst weit jenseits der 1-km-Marke und damit praktisch nicht sichtbar aufpoppt. Optisches Schmankerl sind die fast 20 Perspektiven. Vier davon sind zum Fahren geeignet; mit den restlichen, teilweise spektakuläre Bilder liefernden Kameras erspart man sich locker den DF1-Decoder.



Die umständlich zu bedienende Replay-Funktion ist etwas schwach auf der Brust.

Endlich vernetzt

Erstmals treten bis zu acht Fahrer auch im Netzwerk gegeneinander an – leider nur für ein Einzelrennen, nicht jedoch über die komplette Weltmeisterschaft hinweg. Als eher störend erwies sich der Chat-Modus – in einem heißen Positionsgefecht geht jede Ablenkung gehörig auf den Keks. Per Splitscreen sausen zwei Zeitenjäger gemeinsam an einem PC über die Piste (leider ist nur für einen die vernünftige Benutzung eines Joysticks oder Lenkrades möglich) oder messen sich an zwei Rechnern über Nullmodemkabel. Pfiffig: Beide Methoden können auch miteinander kombiniert werden, was mit relativ bescheidenem Aufwand immerhin für eine rasante 4-Spieler-Partie reicht. MG



Die Eau Rouge in Spa gehört zu den schwierigsten Kurven der Welt.

Michael Schnelle



Rennspaß pur

Hut ab vor Ubi Soft. Für mich persönlich reicht es zwar nicht ganz zur Pole Position, aber was die Franzosen an Grafik, Realismus und vor allem Manipulationsmöglichkeiten in ihre F1 Racing Simulation gesteckt haben, ist mehr als beachtlich. Selbst scheinbare Mängel haben ihren guten Grund: Daß ich bei einem kaputten Reifen dummerweise den ganzen Satz auswechseln muß, ist schließlich im echten F1-Reglement so vorgeschrieben.

Unangenehm aufgefallen sind mir allein die winzigen Rückspiegel. Hier hätte etwas weniger Authenzität für mehr Spielkomfort gesorgt. Ansonsten habe ich aber nichts zu meckern. Ubi Softs Formel-1-Debüt bietet Rennvergnügen pur und landet somit in der ersten Startreihe – die restliche Konkurrenz wird sich äußerst schwer tun, daran vorbei zu ziehen.

F1 Racing Simulation

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	für Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	43 bis 196 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM 4fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD 3D-Karte	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM 16fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Exzellente Formel-1-Simulation.

Fußball wie im Fernsehen

FIFA 98: Die WM-

Erst die Arbeit, dann das Vergnügen – im weltmeisterlichen FIFA 98 müssen Sie aus eigener Kraft die Endrunde der Fußball-WM erreichen.

Bundes-Bertis Startruppe hat trotz müder Vorstellungen bereits frühzeitig geschafft, worum andere Top-Teams lange bangen mußten: Die Teilnahmeberechtigung an der größten und aufwendigsten Fußball-WM, die je stattgefunden hat. Mit FIFA 98 dürfen Sie die zermürbende Qualifikation noch einmal nacherleben. EA Sports erwarb die WM-Lizenz mit allen 172 Nationalmannschaften.

Facts

- 172 Nationalteams
- 186 Vereinsmannschaften
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 6 Spielmodi
- 11 nationale Ligen

Im Tips&Tricks-Teil: Taktiken

Ein langer Weg

Je nachdem, für welche Elf Sie sich entscheiden, steht Ihnen ein unterschiedlich mühsamer Weg bis nach Frankreich bevor. Im Trikot eines europäischen Teams zum Beispiel sind die Anforderungen einfach zu verstehen, aber schwer zu erfüllen: In einer Sechsergruppe mit fünf hochkarätigen Konkurrenten muß Tabellenplatz 1 vor dem Mannschaftsnamen aufleuchten, und die Hotelzimmer können beruhigt gebucht werden. Die besten Zweitplazierten kabbeln in einer Trostrunde um die letzten Plätze. Laufen Sie dagegen für die Mannschaft von Papua-Neuguinea in der Melanesischen Gruppe der Ozeanien-Zone auf, stehen Einzelmatches gegen Vanuatu und die Solomon-Inseln auf dem Spielplan. Danach warten dann noch Neuseeland und die Fiji-Inseln, Australien und eine asiatische Mannschaft auf eine Abreibung. Erst dann ist die Qualifikation geschafft, und Sie haben Papua-Neuguinea zur ersten Teilnahme an einer Weltmeisterschaft verholfen.



Partien in der Halle sind nicht mehr ganz so hektisch wie in FIFA 97.



In der übersichtlichen Seitenperspektive bringt man die meiste Zeit des Spiels zu.

20 Mann und ein Netz

Nicht jedermann ist WM-süchtig. Für FIFA 98 kein Problem: Dank der insgesamt elf nationalen Ligen steht auch dem bierseligen Münchner Derby nichts im Weg. Natürlich ist das Spielmodi-Menü noch praller gefüllt. Neben Freundschaftsspielen, Elfmeterschießen und beliebig zusammengestellten Turnieren können sich auch zwei komplett aus menschlichen Akteuren bestehende Mannschaften gegeneinander im Netzwerk vergnügen. Allerdings ist EA Sports knauserig; jeder der bis zu acht Rechner will mit einer eigenen CD gefüttert sein. Selbst alten FIFA-Veteranen sind ein paar intensive Trainingseinheiten anzuraten: Die Steuerung hat ein paar Knöpfe zugelegt und ist mit ihren ganzen Feinheiten nicht von heute auf morgen zu beherrschen.

Dribbel-Künstler

Besitzen Sie ein entsprechendes Joypad, dürfen bis zu zehn Buttons mit unterschiedlich essentiellen Steuerungskniffen belegt werden. Am grundlegenden Prinzip hat sich praktisch nichts verändert. Mit jeweils einem



Beim Elfmeterschießen stehen die Chancen als Torwart gar nicht schlecht.

Qualifikation



Wie kein anderes Programm kommt FIFA 98 der Dynamik echter Begegnungen nahe.

Knopf spurten, schiessen und passen Sie, holen den Gegner von den Beinen oder stibitzen ihm den Ball. Damit kommt man schon als Besitzer eines 4-Knopf-Pads in den Genuß exzellenter Spielbarkeit. Noch variantenreicher – und übungsaufwendiger – gestaltet sich die Steuerung mit der vollen Feuerknopf-Breitseite. Einer dient dann als Ersatz für die Shifttaste; mit ihm wechseln Sie im Ballbesitz in den völlig neuen, sogenannten Fähigkeitsmodus. Damit hat der Akteur nur noch eigensinnige Dribblings, und spektakuläre Kunststückchen im Kopf. Wie bei einem Prügelspiel gilt es, die entsprechenden Tastenkombinationen selbst herauszufinden.

Starke Gegner

Auch in der Defensive nehmen Sie Ihr Fußballerglück selbst in die Hand. Ob Sie es mit einem harmlosen Tackling versuchen, den gegnerischen Stürmer rammen oder zur Blutgrätsche ansetzen, bleibt alleine Ihnen überlassen. Geschickte Verteidigung ist wichtig; schon im niedrigsten der drei Schwierigkeitsstufen machen die Computergegner einen Erfolg zur Schwerstarbeit. Stellen Sie den Rechner auf Weltklasse-Niveau, spielt er auch dementsprechend. Seinen Paßstaffeten kann man anfänglich nur mit offenem Mund zuschauen – an die Lederkugel zu kommen, scheint schier unmöglich. Zur fußballerischen Herausforderung tragen auch die stark verbesserten Torhüter bei. Kullertore aus 40 Meter Entfernung haben nun ebenso keine Chance mehr wie einfallslose Alleingänge. Ledig-



In diesem Bildschirm legen Sie die grobe Mannschaftstaktik fest.

Michael Galuschka



Rasenschach der Extraklasse

Volltreffer! FIFA 98 ist ein brillantes Fußball-Feuerwerk, das fast so hoch in den Wertungshimmel steigt wie NHL 98. Nach dem für mich persönlich etwas enttäuschenden 97er Vorgänger stimmt bei der WM-Qualifikation so gut wie alles. Eine hervorragend geglückte Mischung aus eleganten Paßstafetten und adrenalinfördernden Strafraumszenen wertet auch das Spiel in der Halle auf.
Die Präsentation ist, trotz fehlender Spielerportraits, absolut überragend. Manche Kameras kommen einer TV-Übertragung verflixt nahe. Daran dürfen auch die 3Dfx-losen Zeitgenossen teilhaben. Die reine Software-Version ist hier im Gegensatz zu manch anderem Programm nicht pure Staffage, sondern auch ohne Pentium II noch gut spielbar. Viel getan wurde bei der Optik der Stadien und Kicker: Selbst die berühmte Vokuhila-Fußballermatte ist hier und da auf dem Feld anzutreffen. Die Animationen sehen nun eine ganze Liga besser aus und sind deutlich flüssiger. Durch Motion Blending verursachte, lästige Verzögerungen auf Tastenbefehle gehören endlich der Vergangenheit an.

Actionreiche Joypad-Samba

Mit einem lachenden und einem weinenden Auge betrachte ich die gewaltige Aktionsfülle bei der Spielersteuerung. Wie die sprichwörtlichen Marionetten lassen die Balltreter so ziemlich alles mit sich anstellen, was im Fußball überhaupt denkbar ist. Das hat natürlich seinen Preis, und der will mit einem hochwertigen Joypad bezahlt sein: Zehn Knöpfe sind ideal, darunter müssen Sie auf die letzten Finessen verzichten. Wirklich gestört hat mich nur die fehlende Speichermöglichkeit während eines Matches, was bei einer echten 90-Minuten-Begegnung viel Ausdauer verlangt. Doch die hab ich; wahrscheinlich verpasse ich wegen FIFA-98-Dauersitzungen sogar noch die echten WM-Matches im Fernsehen...



Brillante Animationen: Schöner kann ein Torwart nicht durch den Strafraum segeln.

lich bei Aufsetzern machen die Goalies bisweilen eine etwas unglückliche bis tragische Figur – und regen sich mit herrlichen Animationen darüber dementsprechend auf.

3Dfx und sonst nix

Egal, ob Sie zu der stark angewachsenen Fraktion der 3Dfx-Besitzer gehören oder nicht: **FIFA 98** zeigt eindeutig die schönste Seite des Fußballs. Die Software-Version verlangt bei höchster Detailstufe mindestens einen 166 MMX, dann sieht man aber fast jeden einzelnen Stollen. Mit Voodoo-Kraft gesegnet, läuft das Gekicke zu absoluter grafischer Höchstform auf. Allerdings sind die bereits aus **NHL** bekannten leichten Geschwindigkeitsprobleme hier noch stärker zu bemerken. Anscheinend schiebt das Programm aufgrund der großen Texturmengen ständig Daten zur 3Dfx-Karte nach, was sich dann regelmäßig mit leichten Stockungen bemerkbar macht. Andere 3D-Karten dürfen den Weg durch die steinige WM-Qualifikation leider nicht mitmachen.



Bei Karten beschweren sich die Spieler gestenreich.



Sie bestimmen Richtung und Länge der Freistöße.

Schnellere Reaktionen

Etwas zurückgefahren wurde das Motion Blending. Es versah zwei verschiedene Motion-Capture-Animationen mit fließenden Übergängen. Der Nachteil dabei: Wollten Sie in FIFA 97 mit einem rennenden Spieler schießen, berechnete der PC erstmal den Übergang von der Lauf- zur Schußanimation. Bis der Kicker letztendlich wirklich vom Leder zog, war längst ein Gegenspieler dazwischen. In **FIFA 98** reagieren die Akteure deutlich rascher. Die Übergänge zwischen zwei unterschiedlichen Bewegungen sind zwar nicht mehr ganz so elegant, die Animationen an sich haben aber noch mal deutlich an Qualität dazugewonnen.

Blur spielt mit

Einen fast schon genialen Weg fand EA Sports, um die Spieler im aufwendigen Intro länger bei der Stange zu halten: Zur musikalischen Untermalung lizenzierte man kurzerhand den »Song 2« der Britpopper Blur. Der kriecht spätestens beim zweiten Anhören so tief ins Ohr,



Vor dem Match folgt ein atemberaubender Schwenk aufs Stadion.

daß man den nächsten Programmstart gar nicht mehr abwarten kann. Auch die sonstige musikalische Untermalung und der Stadionsound sind vom Feinsten – was man von den Kommentatoren nicht gerade behaupten kann. Wolf-Dieter Poschmann macht seine Sache als FIFA-Routinier noch ganz ordentlich, während Werner Hansch zwar den Torwart auf fünfzehn verschieden Arten loben kann, ansonsten aber nur Atemluft vergeudet.



Dank frischer Steuerfinessen stehen die Chancen beim Dribbling nicht schlecht.

Fortsetzung folgt

Entgegen den Ankündigungen hört **FIFA 98** nach der Qualifikation nicht auf. Haben Sie die Teilnahme geschafft, steht auch das WM-Turnier selbst auf dem Programm. Zwar sind insgesamt 16 hochdetailliert nachgebildete Stadien (und die obligatorische Halle) enthalten, doch ist nur eines davon in Frankreich. Es fehlt das komplette Drumherum, weshalb ein Nachfolger geplant ist, der sich dann ausschließlich um die Endrunde dreht. MG

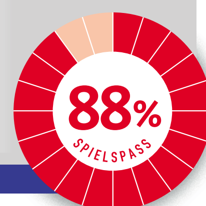
FIFA 98: Die WM-Qualifikation

Genre:	Fußball-Sportspiel	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	7 bis 160 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Modem), bis zwanzig (Netzwerk)

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM 8fach CD DirectX 5.0	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM 16fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut



Ein echtes Fußball-Meisterwerk.

Staubiger Geschwindigkeitsrausch

Bleifuss Rally



Schöne Grafik, rasanter Spielablauf – Bleifuss Rally setzt auf bewährte Tugenden.

Das dritte »echte« Bleifuss trägt seinen Namen eigentlich zu Unrecht. Milestones neuestes Werk entspricht weitgehend dem Vorgänger und hat trotz Rally im Namen mit der klassischen Zeithatz über abgesperrte Matschpisten nur sehr wenig zu tun.



Mäßige Grafik, begrenzter Spielspaß: Der Stadionkurs zählt nicht zu den Glanzlichtern.

Michael Galuschka



Neue Schale, alter Kern

Keine Frage: So hat ein Action-Rennspiel auszusehen. Bleifuss Rally ist kein hyperrealistischer Fahrsimulator, sondern macht mit herrlichen Strecken und gelungener Steuerung bereits nach fünf Minuten unbändigen Spaß. Allerdings könnte das Fazit genausogut von Bleifuss 2 stammen. In der Tat frage ich mich, was denn hier über ein Jahr gedauert hat. Die neuen Strecken? Der 3Dfx-Modus? Wie dem auch sei, den leicht fauligen Update-Hauch kann auch der günstige Preis nicht vertreiben.

Ich muß jedoch zugeben, daß die Bleifuss-Reihe zu jener kleinen Gruppe Spiele gehört, bei der ich für Nachschlag jedweder Form dankbar bin. Und diesen Zweck erfüllt das alte neue Bleifuss Rally bei allem Innovationsmangel perfekt.

Echte Autos, falsche Namen

Der noch am ehesten an ein Rallye-Programm erinnernde Fuhrpark besteht aus vier Modellen, die auf ulkige Fantasienamen wie Skendell, Kino oder Motrail getauft wurden. Die Bezeichnungen sind erfunden, die Autos wirken jedoch durchaus echt: Es handelt sich um sehr naturgetreue Nachbildungen real existierender Rallyeboliden vom Schlage eines Renault Mégane oder Toyota Celica.

Konnte Bleifuss 2 noch mit einem Quartett halbwegs origineller Bonusgefährte aufwarten, war der Einfallsreichtum diesmal arg beschränkt. Wer die vier schweren Ligen gemeistert hat, bekommt als Belohnung gerade mal einen Lancia Delta Integrale in die heimische Garage gestellt. Dessen Heckansicht versetzt der verhaltenen Freude einen weiteren Dämpfer: Da ähnelt der Lancia einem Lada.



Den Bonuswagen erhalten Sie erst nach erfolgreicher Bewältigung aller Ligen.

Déjà-Vu

Das Hauptmenü erscheint dem Bleifuss 2-Kenner auf Anhieb vertraut. Optionen, Einzelrennen, Zeitfahren, Meisterschaft und Mehrspielermodus – das Gebotene ist hinlänglich bekannt und unterscheidet sich kaum von der direkten Konkurrenz. Dazu gehört mittlerweile auch das allseits beliebte Duell gegen ein Ghost-Auto. Der wahre Thrill steckt in der vier Ligen umfassenden Meisterschaft, die sich im Schwierigkeitsgrad langsam von motivierend-einfach bis hin zu happig-schwer steigert. Liga eins umfaßt vier Kurse und stellt selbst Einsteiger nach ein paar Versuchen vor keine allzu großen Probleme. Gegen fünf Konkurrenten müssen Sie mindestens einen vierten Platz erringen, um in den Genuß von Punkten zu kommen. Nach allen Kursen erfolgt die schonungslose Abrechnung: Stehen Sie in der Tabelle ganz oben, wartet die



Nachtfahrten stehen ebenso auf dem Programm wie Nebelschlachten.

nächste Liga mit einem zusätzlichen Rennen.

Voodoo-Zauber

Aus vier Perspektiven beäugen Sie das Renngeschehen: Motorhauben- und Cockpit-Kamera sorgen für schwankende Bilder, einen flauen Magen und langsame Zeiten. Für Rekorde sind nur die zwei Außenansichten geeignet, bei denen Sie Ihrem Wagen auf den spoilerbewehrten Hintern blicken. Drehzahlmesser, Tacho und Stoppuhr sichern den nötigen Informationsfluß, auf einer Skala am oberen Bildschirmrand zeigen farbige Dreiecke die Distanz zu Vorder- und Hintermännern.



Verbesserte Fahrintelligenz der Gegner führt zu vermehrten Zweikämpfen.



Tödlich: Ein Dreher in der Startphase.

Bleifuss Rally im VGA-Modus anno 1997 ist nur mehr Pixel-Masochisten zu empfehlen. SVGA und Hi-Color steigern den optischen Genuß erheblich, wenn auch das teilweise extrem späte Aufpoppen der Landschaft die Begeisterung leicht schmälert. Zur Hochform fährt Bleifuss in der 3Dfx-Version auf: Damit zählt es – wie schon der Vorgänger – zu den grafisch schönsten Spielen überhaupt. Lediglich stellenweises Pixelflackern duch unsauber aneinandergesetzte Polygone ist zu bemängeln. Nicht zuletzt die wunderschön gestaltete Strecken sorgen für eine ansprechende Optik. Sie fangen die jeweilige Atmosphäre des Gastgeberlandes nahezu perfekt ein. In Schweden rasen Sie durch eine weiße Winterlandschaft, in China entlang der großen Mauer.

Entscheidung in der Kurve

Ausgefeilte Kurventechnik ist bei Bleifuss der Schlüssel zum Rundenrekord. Bremsen ist tabu, stattdessen wird mit schwungvollem Drift eingelenkt und mit gefühlvollen Korrekturen die Biegung gemeistert. Die Konkurrenten spielen dabei allerdings nicht immer mit: Sie fahren inzwischen deutlich aggressiver und zwingen Ihr Fahrzeug mit Vorliebe in zeitraubende Dreher.

Passé ist auch die berüchtigte Klumpenbildung: Spätestens in der zweiten Runde zieht sich das Feld weit auseinander. Wurde man in Bleifuss 2 am Ende oft entweder Erster oder Letzter, kosten Rempler nun meist nur eine Position.



Die schlichte Tuning-Werkstatt.

Der Vorgänger gehörte mit zu den beliebtesten Multiplayer-Programmen. Der gewohnte Netzwerkspaß findet in der Rally-Edition seine Fortsetzung – und mit ihm auch der Splitscreen-Modus für zwei Piloten mit nur einem PC. MG



Der Wüstenkurs durch Arizona ist die schwerste Strecke.

Bleifuss Rally

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Virgin
Anspruch:	für Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	40 bis 90 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis sechs (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	8fach CD
	3Dfx-Karte	3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Unkomplizierter, wunderschöner Renn-Spaß.

Massenautos im Rennfieber

Touring Car Championchip

Brave Familienlimousinen streiten sich um jeden Meter Asphalt. Erstmals können Sie am PC um die Krone des Tourenwagen-Champions mitfahren.

Warum kam eigentlich noch kein anderes Softwarehaus auf diese Versoftungs-Idee? In ganz Europa sind die nationalen Rennserien der 2-Liter-Tourenwagen nicht nur bei den Fans höchst populär. Zahlreiche Automobilwerke von Audi bis Volvo schicken ihre Wagen ins Rennen, die Sie in ähnlicher Form an jeder Straßenecke finden können. Keine hochgezüchteten Boliden fahren hier um die Wette, sondern unauffällige Viertürer der Brot-und-Butter-Klasse. Die wichtigsten Meisterschaften finden in Deutschland und Großbritannien statt. Letztere wählte Codemasters für sein action-orientiertes **Touring Car Championship**. Einiges an Aufwand wurde dabei in die Simulation verschiedener Wetterbedingungen gesteckt. Das rauhe Inselklima setzt den Piloten mit Regen, Gewittern und sogar Schnee zu.



In der Cockpitansicht bekommen Sie im rechtsgelenkten Auto jede Bodenwelle hautnah mit.

Die Umsetzung ist famos; wenn die Regentropfen über den Bildschirm prasseln, stellt man unwillkürlich seinen Hemdkragen hoch.

Knallbunter Porsche-Schreck

Acht Teams treten an, um den britischen Tourenwagenmeister auszufahren. Das ist Weltrekord – in keinem anderen Championat gehen mehr Automobilfirmen werkseitig an den Start. Der Fuhrpark schindet auf Anhieb nicht besonders viel Eindruck. Biedere, mindestens 4,2 Meter lange Familienlimousinen, die bis auf ihre bunte Kriegsbemalung zumindest optisch recht seriennah belassen wurden. Die etwa 300 PS Leistung lassen keinen Porschefahrer vor Angst erzittern. Doch die robusten Kutschen sind wesentlich schneller als sie aussehen: Kompromißlose Rennfahrwerke führen unter dem Kommando von Vollblutrennfahrern zu Rundenzeiten, von denen Normalsterbliche selbst mit der doppelten Anzahl an Pferdestärken nur träumen können.

Mit schwerem Fuß und sensibler Hand

Der Parforceritt mit einem modernen Tourenwagen erfordert ein ganz spezielles Fahren. Sie sind nicht nur relativ schwachbrüstig, sondern mit über 1000 Kilogramm für einen Rennwagen auch noch verdammt schwer. Bei einem Tritt auf das Gaspedal tut sich deshalb nicht besonders viel. Mangels ABS-System sollte zudem das Bremsen mit Bedacht angegangen werden. Schießen Sie zu schnell auf eine Kurve



Im Pulk ist ständiger Blechkontakt unvermeidbar.



Bei nasser Piste ist der Audi mit seinem Allradantrieb im Vorteil.

zu, bleibt Ihnen nur die Wahl zwischen einem zeitraubenden Dreher und einem Ausflug ins Grüne. Richtig knifflig wird´s in der Kurve: Bis weit in den Grenzbereich hinein legen die Boliden ein gutmütig-untersteuerndes Fahrverhalten an den Tag und schieben mit den Vorderrä-



Rückspiegel gibt es in TOCA keine. Sie können nur bei voller Fahrt nach hinten blicken, was eine riskante Angelegenheit ist.



Die Softwareversion sieht bei höchster Stufe gut aus, ist aber noch auf einem P233 quälend langsam.

dern zum Kurvenaußenrand. Ist die Haftgrenze allerdings auch nur minimal überschritten, mutieren die braven Familienkutschen zu giftigen Heckschleudern. Blitzartiges Gegenlenken ist selten von Erfolg gekrönt. Fängt der Wagen erstmal das Kreiseln an, kommt jedes Eingreifen zu spät.

Keine Simulation

Codemasters will TOCA selbst als Simulation verstanden wissen. Außer dem Fahrverhalten und den wirklichkeitsgetreuen Strecken wird das Programm dem Anspruch kaum gerecht. Ist die Wahl erstmal auf ein Lieblingsauto gefallen, so bleibt es bis aufs letzte Schräubchen die ganze Saison über gleich. Nicht mal die elementarsten Setup-Einstellungen darf man ändern. Der Rennkalender hält sich zwar an den echten Modus mit zwei Läufen pro Renntag, die Meisterschaft mußte sich jedoch einer kleinen Kur unterziehen. Champion wird, wer am Schluß des Jahres die meisten Zähler auf seinem Konto gebunkert hat. Erfolglosigkeit duldet das Programm nicht. Wer nicht pro Veranstaltung im Schnitt zwanzig Punkte holt, darf sich den Rest der Saison von der Zuschauertribüne aus ansehen.

Wenig Komfort

TOCA läßt die Piloten relativ orientierungslos um den Kurs fahren: Einen Rückspiegel gibt es ebensowenig wie eine Streckenkarte, auf der man sich über den Verbleib der Konkurrenz informieren könnte. Selbst die Zeitmessungen unterschlagen die Hälfte; Abstände existieren nur zum jeweiligen Vordermann. Als Spitzenreiter ist man deshalb über die Vorgänge in seinem Rücken ziemlich ahnungslos.

Eine CD genügt für 16 Piloten

Touring Car Championship unterstützt alle wichtigen 3D-Karten. Das ist auch gut so, denn die Softwareversion kommt selbst auf schnellen Rechnern jenseits der 200MHz-Klasse nur schwer auf Touren. Grafisch dringt TOCA in die Spitzengruppe der Rennspiele vor: Die Umgebung wirkt ebenso realistisch wie natürlich, die leidigen 2D-Hintergründe sind insgesamt gut gelungen. Weniger schön fanden wir das leicht vernehmbare Ruckeln, das TOCA selbst mit einer 3Dfx-Karte und einen 200er MMX-Prozessor plagt.

Als kleine Motivationshilfe sind im Spiel zusätzliche Fahrmodi, Strecken und Fahrzeuge »versteckt« – unter anderem ein Panzer, mit dem sie die Konkurrenz auch auf gewaltsame Weise eliminieren können. Großzügig: Selbst für eine 16-Spieler-Partie reicht eine einzige CD; es ist lediglich die platzfressende Netzwerkinstallation durchzuführen. MG

Michael Galuschka



Freude am Fahren

Sorry Codemasters, aber die zweifellos feine Grafik und das gute Fahrgefühl alleine reichen für die absolute Spitze nicht aus. Irgendwie wirkt Touring Car Championship, als wäre es noch im Prototypen-Stadium. Kein Tuning, keine Ausfälle, keine Zwischensequenzen – nicht mal bei einem Sieg bekommt man zumindest ein schnödes Standbild präsentiert. Speichern dürfen Sie nur nach einer kompletten Veranstaltung. Bei voller Rennlänge bedeutet das ein Stunde Schwerstarbeit.

Vom vollmundig angekündigten Simulationscharakter ist außer der diffizilen Steuerung nichts zu spüren. TOCA gehört am PC eindeutig in die Kategorie Action-Rennspiel und gibt als solches eine überzeugende Figur ab. Brillant der Motorensound – wirklichkeitsgetreuer habe ich noch nie einen Rennwagen brummen hören. Herzhafte Kollisionen, spannende Rennen und vor allem ein interessantes Thema – Touring Car Championchip zählt auf jeden Fall zu den interessanteren Rennspielen der letzten Monate.

Touring Car Championship

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Codemasters
Anspruch:	für Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	10 oder 80 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC, Modem), bis sechzehn (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 32 MByte RAM 4fach CD 3D-Karte	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Schlichtes, aber aufregendes Action-Rennspiel.

Sport als Show

NBA Live 98



Shaquille O'Neal sei Dunk: Die NBA-Stars von EA Sports gehen in ihre vierte Saison.

Michael Galuschka



Letztes Jahr war's besser

Ich hab's geahnt: Konnte man der NBA-Reihe bislang jedes Jahr eine deutliche Steigerung attestieren, so fällt die 98er-Version in die Kategorie »leise Enttäuschung«. Selbst bei den Basics hat EA Sports diesmal geschlampt. Die Steuerung ist unterhalb eines 6-Knopf-Pads zum Davonlaufen, die Grafik schreit trotz stagnierender Qualität inzwischen nach Pentiums oberhalb der 200-MHz-Klasse. 3Dfx-Besitzer sind diesmal auch nicht besser dran – die Voodoo-Version sieht nur unwesentlich schöner aus und ruckelt bei vollen Details. Das eigentlich hochklassige Spielgefühl stören einige kleinere Ungereimtheiten. Warum stibitzen mir die Computerteams ständig den Ball, während meine beherzten Steal-Versuche fast ausnahmslos mit einem Foul geahndet werden?

Immer noch gut

Bei aller Kritik gehört NBA Live auch '98 zu den besten Basketball-Programmen. Es verbindet schicke Grafik mit enormer Spieltiefe – dummerweise traf dies alles schon auf die 97er Version zu, die insgesamt sogar den runderen Eindruck macht. Bleibt noch ein Rätsel zu lösen: Wer um alles in der Welt hat die deutsche Version zu verantworten? Der deutsche Sprecher gibt seine – manchmal falschen – Phrasen mit einer Inbrunst zum besten, die an Preisdurchsagen von der Wursttheke im Supermarkt um die Ecke erinnert. Wenn schon NBA Live 98, dann auf jeden Fall das englische Original.

Jedes Jahr ein neues Spiel – von dieser Faustregel weicht EA Sports auch bei seiner Basketball-Reihe nicht ab. Nach ein paar Begegnungen wird schnell klar, warum es diesmal sogar weniger als zwölf Monate dauerte: Den Programmierern von NBA Live 98 fiel nur wenig Neues ein. Veränderungen betreffen hauptsächlich das Drumherum; bei den essentiellen Programmteilen tat sich nicht viel.



Die Verfolgungskamera ist der Übersicht wenig zuträglich.

Lahme Grafik

Auffällig ist der Stillstand vor allem auf dem Parkett. Die Grafik erfuhr zwar leichte Verfeinerungen, zum Beispiel schicke Spiegelungen, doch der Fortschritt fällt nicht sofort ins Auge. Die etwas steifen Animationen sind nach wie vor nur Mittelklasse und erreichen in keinster Weise die Eleganz eines NHL 98. Völlig in die Hose gingen die gutgemeinten Gesichtstexturen. Die sind aus mehreren Standardelementen – Frisur, Bart, Hautfarbe – kombiniert, was den Wiedererkennungswert der Stars gegen Null sinken läßt. Auch an den neun Kameraperspektiven hat sich nichts getan. Sie sind abwechslungsreich, aber nur selten auf Dauer zum Spielen geeignet. Wie die 98er Eishockey-Kollegen dürfen die Korbjäger jetzt 3Dfx-beschleunigt auf Punktefang gehen. Mehr Effekte, gefilterte Texturen und flüssigere Grafik versprechen eigentlich erhöhten Spielspaß. Die Wirklichkeit sieht aber anders aus: Der Unterschied zur Software-gestützten Version ist nicht besonders groß, und von einem Geschwindigkeitsschub ist nur auf schwächeren Rechnern etwas zu spüren.



Das animierte Publikum gehört zu den optischen Highlights.

Knopf-Manie

Richtig ausgetobt haben sich die Programmierer an der Steuerung. Ein wahres Füllhorn an Aktionen macht den Einsatz knopfstarker Gamepads unumgänglich. Allein für die Verteidigung werden sechs Buttons verbraten: Spieler umschalten, Ballgrabschen, Schubsen, Springen, Turbo und zum letzten freien Mann wechseln. Insgesamt können Sie bis zu zehn Knöpfe belegen – das Handbuch empfiehlt denn auch ein Gravis Gamepad Pro, das einzige uns bekannte Pad

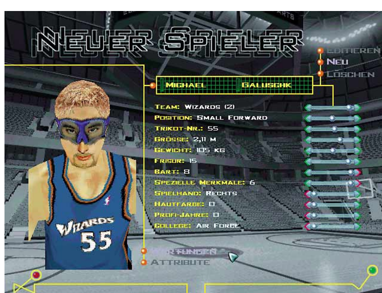


Im Replay können Sie wuchtige Dunks wiederholt bewundern. Leider lassen sie sich nicht speichern.

mit dieser enormen Auswahl. Alternativ dazu können Sie auf eine praktisch unspielbare Pad-Tastatur-Kombination ausweichen oder eben auf einige Aktionen verzichten. Am wenigsten vermißt man dabei die neu hinzugekommenen Dribbelvarianten. Sie sind nett anzusehen, aber selten wirkungsvoll.

Spielerkauf leichtgemacht

Haben Sie von der normalen NBA-Saison die Nase voll, dürfen Sie in einer Art Liga-Baukasten die teilnehmenden Mannschaften selbst bestimmen, beliebig auf die vier Divisionen verteilen oder eigene Teams zusammenstellen. In diesen Manager-Modus hat EA Sports eine Variation des eigenwilligen Draft-Picks integriert. In der echten NBA verpflichten die Mannschaften zu Beginn der Saison junge Talente aus dem riesigen Reservoir begabter College-Amateure. Je erfolgloser ein Team im Vorjahr war, desto eher kommt es an die Reihe. In NBA Live 98 beschränkt sich die Wahl auf die etablierten Profis. Ihr »leeres« Team können Sie so komplett neu zusammenwürfeln; ein Stärke-Index weist auf die Fähigkeiten der Akteure hin.



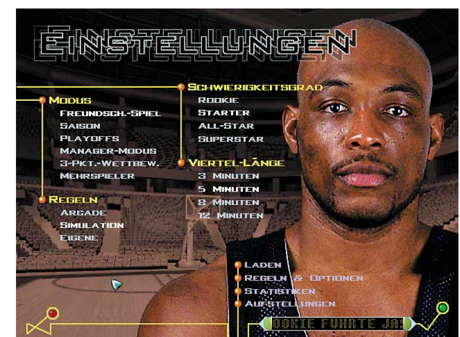
Immer beliebt: Eigene Spieler erstellen.

Statistikflut

Bekannt war die NBA-Reihe seit Jahr und Tag für ihre durchgestylten, hippen Menüs. Diesmal erstrahlen die Bildschirme im schlichten Linien-Knopf-Design mit digitalisierten Basketballern als Hintergrund. Das neue Design ist nicht nur optisch ein Rückschritt; die 97er Statistik-Screens waren zudem übersichtlicher. Ihr Informationsgehalt ist jedoch über jeden Zweifel erhaben. Nicht nur für Zahlenfans ist die NBA ein Eldorado. Ständig werden – auch während einer Begegnung – interessante Infos eingeblendet, und das Wühlen im Datenmaterial hilft durchaus bei der Vorbereitung auf die nächste Partie. Einigen Statistiken, wie den Wurfversuchen, sollten Sie auf jeden Fall Beachtung schenken, da sie auf Dauer zu effektiverer Spielweise und damit zu mehr Erfolg beitragen. Denn wie auch die anderen EA-Sports-Reihen gehört NBA Live 98 selbst im Rookie-Modus nicht gerade zu den einfachen Sportspielen.

English, please

Ein echter Lacher während des Tests war wiederholt die deutsche Sprachausgabe. Während alle Bildschirmtexte ohne große Macken übersetzt wurden, hat die deutsche Synchronisation mit NBA Live 98 einen neuen Tiefpunkt erreicht. Eine Play-by-play-Kommentierung wie bei NHL 98 dürfen Sie nicht erwarten. Der »Stadionsprecher« meldet sich nur bei Korberfolgen, Fouls und ähnlichen Vorkommnissen zu Wort. Schon die reine Wortwahl verursacht Kopfschmerzen (»David Robinson hat sein Strafpensum erreicht«). Die Darbietung untertrifft fast alles bisher Gehörte. Electronic Arts ist sicherlich gut damit beraten, auch die englische Version offiziell in Deutschland anzubieten. MG



Das Laufband rechts unten im Hauptmenü weiß Interessantes über die Superstars zu berichten.

NBA Live 98

Genre:	Basketball-Simulation	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	4 bis 205 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Modem, Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 233 MMX
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD
DirectX 5.0	DirectX 5.0	3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Gute, aber überflüssige 98er Neuauflage.

Der Rentner unter den Fußballspielen

Kick Off 98



Ein roter Kreis markiert den Spieler im Ballbesitz.

Analog zur FIFA-Reihe erscheint jedes Jahr ein neues Kick Off – inzwischen ist Folge 7 erreicht.

Schon seit einem Jahrzehnt hat das kleine Softwarehaus Anco mit seiner Kick Off-Reihe regelmäßige Auftritte auf dem internationalen Fußballparket. Diese waren allerdings (Nomen est omen) von Anfang an in der Regel mäßig. Das aktuelle Kick Off 98 will sich vor allem mit seiner großen Bandbreite an Features und Spielmodi einen Platz an der Tabellenspitze sichern.



Die goldenen Smarties in der Mitte weisen auf die Stärke der Spieler hin.

Modi-Monster

So ziemlich jede vorstellbare Form, sich mit anderen Mannschaften zu messen, ist im Programm enthalten. Vom einfachen Freundschaftsspiel über frei editierbare Liga- und Pokalwettbewerbe bis hin zur Anco Challenge reicht die Spanne. In letzterer müssen Sie nacheinander gegen immer stärkere Teams antreten. Auch die WM ´98 fand bereits ihren Platz. Außer dem eigentlichen Spielmodus erinnert mangels authentischen Teams und Stadien jedoch nur wenig an eine wirkliche WM.

Verwirrung in der Verteidigung

Auf dem Spielfeld fand Ancos Bestreben nach Vielfalt und Komplexität ihre Fortsetzung. Zwar sind höchstens sechs Buttons eines Joypads belegt, die aber teilweise mehrfach. In der Verteidigung schaltet Kick Off 98 immer automatisch auf den nächsten, aber nur selten besser stehenden Mitspieler um. Da die Defensivakteure zudem nicht gerade die schlauesten sind, hat der eigene Torhüter genug zu tun. Bevor Sie den Platz überhaupt betreten, lohnt sich noch ein Besuch in der Taktikabteilung. Hier legen Sie Aufstellung und Marschrichtung fest. Ist der Anpfiff erstmal erfolgt, sinkt die Stimmung bald rapide in den Keller. Die Begegnung entwickelt sich schnell zum wilden Gebolze; dem spielerischen Niveau paßt sich die Grafik – bis auf die manierlichen Animationen – mühelos an. Kick Off läuft ausschließlich ohne 3D-Beschleuniger, und das schon auf mittleren Pentiums sehr flüssig. Eine optionale Unterstützung hätte angesichts der sehr dürftigen Optik aber mehr als gut getan. MG



Die Stadiongrafik ist Lichtjahre vom FIFA-98-Standard entfernt.

Michael Galuschka



Niveau unterhalb der Grasnarbe

Brutaler kann man gar nicht in den Testalltag zurückgeholt werden. Noch im FIFA-Rausch schwelgend, legte ich nichtsahnend die Kick-Off-CD ins Laufwerk. Was folgte, waren die ernüchterndsten Stunden meiner PC-Fußballkarriere. Da tönen die Anco-Schlafmützen im Handbuch von elf Jahren Programmiererfahrung und wissen dabei immer noch nicht, wie ein anständiges Gekicke auszusehen hat. Mit dem Leder am Fuß ist´s noch ganz erträglich. Doch eine lächerliche Ballphysik und nicht vorhandene Intelligenz der Computerspieler läßt einen bald entnervt ins Joypad beißen. Eigentlich fällt mir nur ein wirklich positiver Aspekt ein: Bei einem Zweispielermatch macht Kick Off 98 wenigstens einige Partien lang Freude.

Kick Off 98

Genre:	Fußball-Simulation	Hersteller:	Anco
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	50 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Netzwerk), bis vier (an einem PC)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166 MMX
16 MByte RAM	16 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	8fach CD
DirectX 3.0	DirectX 3.0	DirectX 3.0

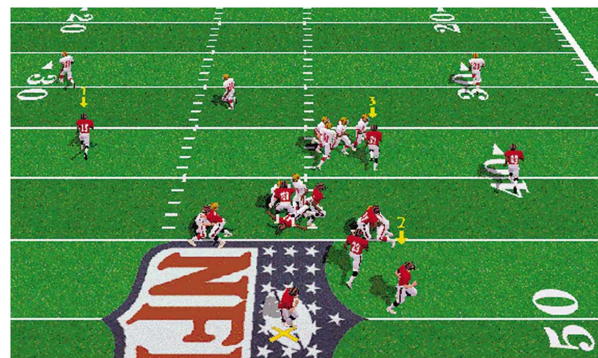
Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Befriedigend



Nur zu zweit macht´s ein wenig Spaß.

Madden NFL ’98

Die NFL-Saison ist nun auch auf dem PC eröffnet – der Superbowl erwartet Sie.



Unsere 49ers im Angriff. Alle Paßempfänger sind mit Ziffern markiert.

Die Football-Spiele unter den Fittichen von Ex-Trainer John Madden erfahren auf dem PC ihre dritte Saison. Mit einem von 30 Teams arbeiten Sie sich in der NFL bis zum Superbowl vor.

Als Spieler oder Trainer wählen Sie Spielzüge und führen die Aktion aus. Auf Wunsch übernimmt die CPU jeden Part. Zu sehen gibt es krümelige Pixel-Footballer, die unter einer munter zoomenden und rotierenden Kamera versuchen, einen Touchdown zu landen. Die Spielerdaten wurden aktualisiert, Experte Madden erläutert auf einer Extra-CD die wichtigsten Taktiken. MIC

Michael Schnelle

Eher Update als Neuauflage

Madden NFL ´98 ist mir zu sehr Update denn eine neue Version der 97er-Edition. Schön, Madden ist immer noch auch für Nichteingeweihte gut zugänglich, ohne den Profi zu unterfordern.

Dafür ist es wirklich peinlich, daß die 3Dfx-Unterstützung per Patch nachgeliefert werden muß. Und das bißchen Multimedia rechtfertigt sicherlich keinen Neukauf, wenn Sie NFL ´97 bereits besitzen. Zum Einstieg in die rauhe Footballwelt werden Sie aber kein besseres Spiel finden.

Madden NFL ´98

Genre:	Football-Sportspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	75 bis 590 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem/Netzwerk/Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200 MMX
16 MByte	32 MByte	32 MByte
4fach CD	6fach CD	6fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Zugängliches Footballspiel mit biederer Grafik.

Simulationen

Michael Schnelle



Hochkarätiger geht es kaum noch! Was uns in diesem Monat an Spitzen-Programmen zum Test erreichte, sucht seinesgleichen. Den Vogel abgeschossen hat mal wieder eine Helikopter-Simulation. **Longbow 2** übertrifft glatt den erstklassigen Vorgänger und löst **Comanche 3** als neue Genre-Referenz ab. Die Bewertung der beiden F-22-Spiele fiel schon schwerer. Denn beide stellen zwei Seiten ein- und derselben Medaille dar. Während **Air Dominance Fighter** ernsthaftere Simulationsfreunde auf Monate hinaus beschäftigen wird, fesselt Novalogics **Raptor** eher Actionfans vor den Monitor. Beide Programme machen aber gleichviel Spaß – also bekommen sie beide dieselbe Spielspaß-Wertung.

Der inoffizielle Mechwarrior-2-Nachfolger **Heavy Gear** und **I-War**, ein Weltraumepos, das auf der Darkening-Engine beruht, haben spielerisch wenig miteinander gemein. Klasse sind aber auch diese beiden, was die Wertungen jenseits der 80-Prozent-Schallmauer beweisen. Aber ganz egal, für welches Spiel Sie sich entscheiden, einen Fehlgriff tun Sie auf keinen Fall. Wenn das bei den Simulationen nur jeden Monat so wäre...



Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	NEU	91%
2	Comanche 3	Flugsimulation	-	89%
3	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
4	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	85%
5	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	NEU	84%
6	F-22 Raptor	Flugsimulation	NEU	84%
7	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
8	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
9	Hind	Flugsimulation	-	84%
10	Heavy Gear	Mechspiel	NEU	83%
11	I-War	Weltraumspiel	NEU	83%
12	Interstate 76	Simulation	10/97	83%
13	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
14	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
15	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
16	Earthsiege 2	Mech-Spiel	-	81%
17	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
18	US Navy Fighters ´97	Flugsimulation	-	80%
19	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
20	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%

Die 20 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

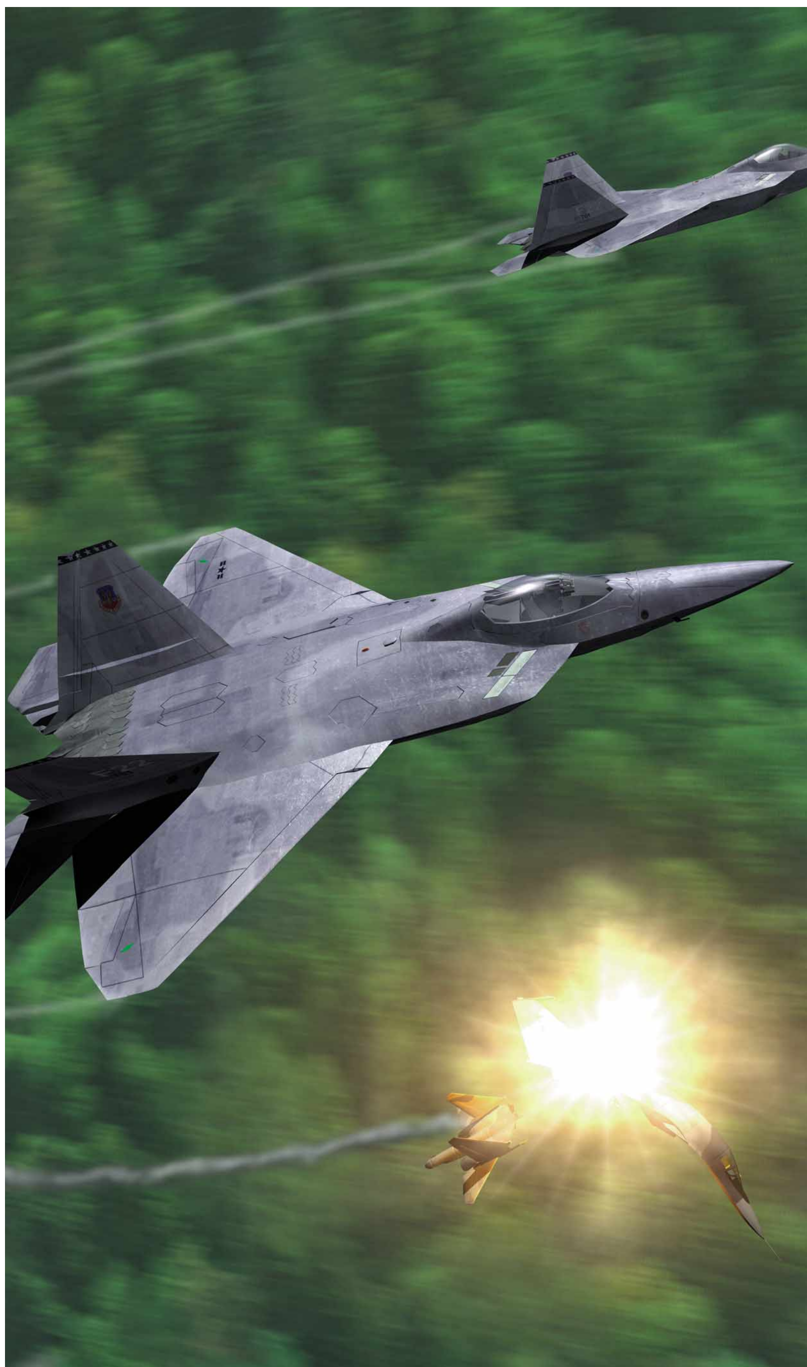
Inhalt

Tests

Hollywood-Fighter

F-22 Raptor

Ohne Voxelspace, aber mit viel Action versetzt Sie Novalogic auf die Schwingen des Raptors.



Der Himmel ist wolkenverhangen, eine leise Hintergrundmusik ertönt. Da stoßen zwei F-22s durch die Wolkendecke. Die Musik schwillt zum Stakkato an, drei Gegner tauchen urplötzlich auf, und es entbrennt ein heißer Luftkampf, den die Stealthfighter für sich entscheiden. Das Intro von F-22 Raptor beschreibt bildhaft, was Sie gleich am Steuerknüppel erwartet: Schnelle, unkomplizierte Action und jede Menge Atmosphäre.

Flotter Flieger

Die Novalogic-Programmierer müssen in den letzten Monaten kräftig Überstunden geschoben haben. Anders ist es kaum zu erklären, daß die Kalifornier knapp einen Monat nach Armored Fist 2 bereits mit F-22-Raptor fertig sind. Offensichtlich hat Ihnen die Erfahrung mit F-22 Lightning II geholfen – dieser Novalogic-Simulation blieb vor gut eineinhalb Jahren mangels spielerischem Gehalt der Erfolg versagt. Zu Beginn erwarten Sie vier Trainingsmissionen, die aber eher als Erinnerungsstütze an die knappe Tastaturbelegung dienen, damit Sie sich in den 19 Schnelleinsätzen nicht ins Handbuch verirren müssen.

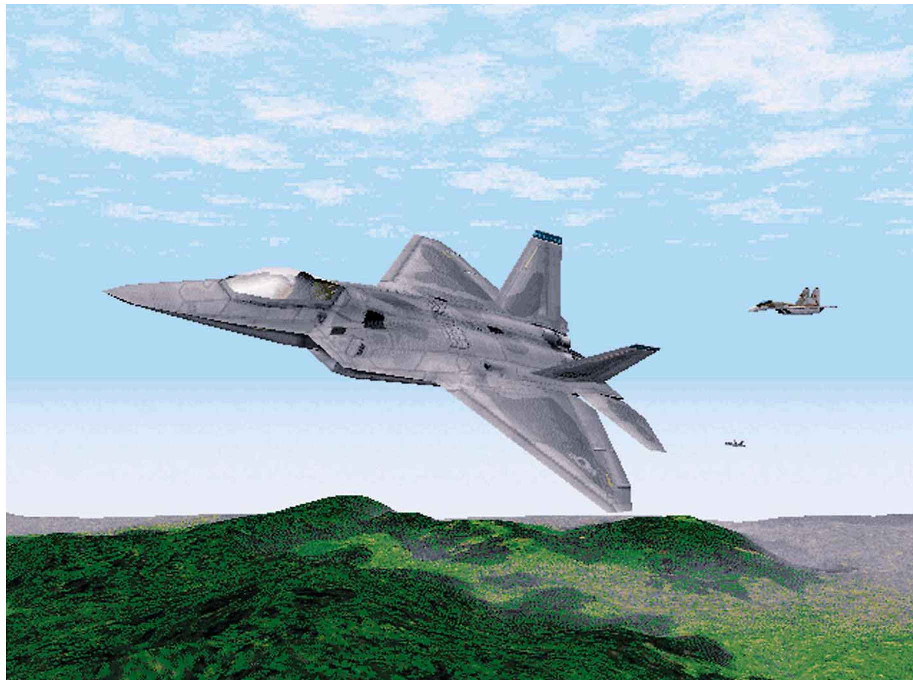
Lockerer Luftkampf

Auf der Startbahn angekommen, geben Sie Vollgas und



Sie treten hauptsächlich gegen Flieger russischer Bauart an.





Wenn Ihnen der Gegner so nah im Nacken sitzt, hilft nur der Nachbrenner.

Facts

- 6 Kampagnen
- 46 Missionen
- 25 Schnellstart-Einsätze
- 15 gegnerische Flugzeugtypen
- 4 Waffensysteme
- 100 Spieler über Internet

erheben sich mit einem sanften Ziehen am Joystick bei 170 Knoten fast automatisch in die Luft. Die Räder verschwinden auf Wunsch computergesteuert in ihren Halterungen, und der Autopilot hält die Maschine auf Kurs. Je nach Mission halten Sie den Luftraum von feindlichen Maschinen frei oder geben Bombern Geleitschutz auf ihrem Weg zum Ziel. Unterwegs lauern natürlich jede Menge Gegner, die in ihren Migs, Sukhois oder auch Eurofightern die Lüfte unsicher machen. Dank des zuschaltbaren Radars arbeiten Sie sich mit etwas Übung unbemerkt an die Schergen des bösen Feindes heran. Einem Beschuß mit AMRAAMs, Sidewindern oder zur Not auch aus der Bordkanone haben sie auf Dauer nichts entgegenzusetzen. Gelegentlich setzt man auch JDAM-Bomben gegen Landziele oder Schiffe ein.

Massig Missionen

46 Missionen erwarten Sie in einer ausgedehnten Kampagne. Sie kämpfen sich durch Angola, Saudi Arabien, Jor-

Das dynamische Trio

Drei F-22-Flugsimulationen buhlen derzeit um die Gunst der Fans: Interactive Magics iF-22, F-22 Air Dominance Fighter von DID und Novalogics F-22 Raptor.

iF-22: Die F-22-Variante mit dem neckischen Interactive-Magic-»i« im Titel wendet sich vornehmlich an den eingefleischten Freak. Der sieht gern über die mäßige Grafik hinweg, wenn er zwei volldynamische Kampagnen über Bosnien und Rußland absolviert. Löblich ist das interaktive Cockpit, in dem man per Maus sämtliche Schalter betätigen kann.

F-22 Air Dominance Fighter: Wenn Sie von einer Flugsimulation Realismus und schöne Grafik erwarten, ist der Air Dominance Fighter genau das Richtige für Sie. Auch hier können Sie mit der Maus die Instrumente manipulieren. Allerdings erst, nachdem Sie die Anzeigen per Tastatur auf Bildschirmgröße gezoomt haben.

F-22 Raptor: Mit offiziellem Segen von Lockheed Martin geht Novalogic an den Start. Die Version der Comanche-Macher ist am schönsten und actionlastigsten geraten. Ein interaktives Cockpit gibt es nicht, dafür beeinflußt der Ausgang einer Mission ein wenig die nachfolgende.

	iF-22	F-22 ADF	F-22
Hersteller	Interactive Magic	DID	Novalogic
Kampagnen	2	3	6
3D-Karten-unterstützung	ja	ja	nein
interaktives Cockpit	ja	ja	nein
Schwerpunkt	Simulation	Simulation	Action
Grafik	Ausreichend	Sehr gut	Sehr gut
Wertung	71	84	84

Martin Deppe

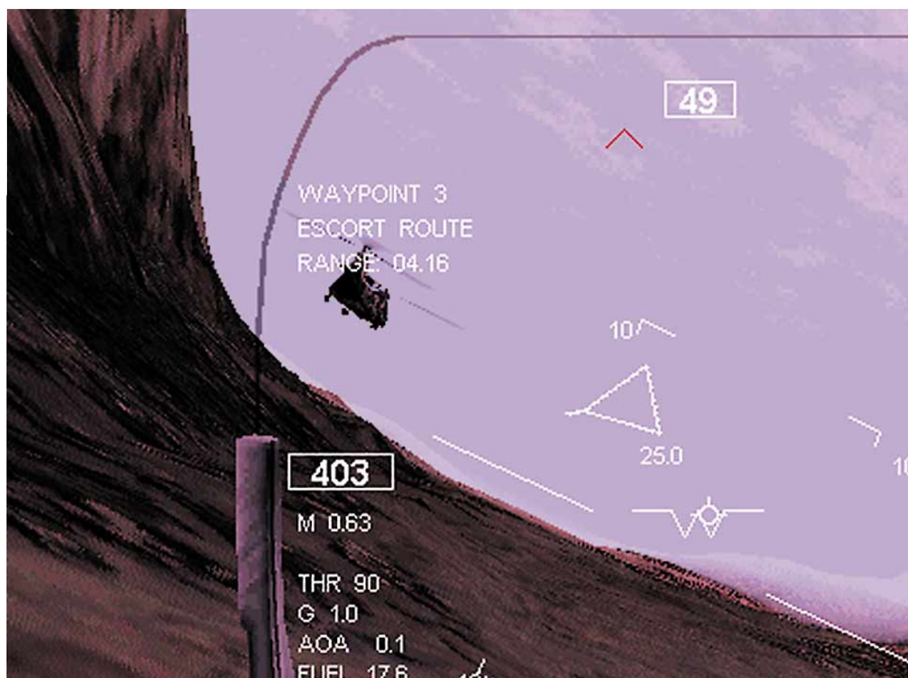


Action regiert vor Simulation

Neben Air Dominance Fighter erscheint mir der Raptor wie ein hübsches Spielzeug. Die Aerodynamik kommt noch am ehesten an den DID-Flieger heran, ansonsten regiert heiße Action vor Simulation.

Das gegenüber Comanche und Armored Fist 2 geänderte Kampagnendesign hat mir jedoch gut gefallen. Allein mit Wegpunkteabklappern kommen Sie hier nicht weiter. Manchmal müssen Sie darauf warten, daß Ihnen die Bomber den Weg frei sprengen, ansonsten machen die SAMs Altmetall aus Ihrem Flieger. Wie bei jedem Novalogic-Spiel gilt, daß ernsthafte Simulationsfans die Finger davon lassen sollten. Einsteiger und Piloten mit Actionfaible werden aber voll auf Ihre Kosten kommen.

Auch der Canyon bietet dem Hubschrauber keine Deckung mehr.



Michael Schnelle



Der Fun-Flieger

Liebe Novalogic-Marketing-Abteilung. Ich mag Euren Raptor. Aber warum preist ihr ihn als knallharte Flugsimulation an? Ihr solltet doch gemerkt haben, daß bei Raptor ausgefahrene Räder selbst bei Höchstgeschwindigkeit keinen Schaden nehmen und Raketen aus den unmöglichsten Schußpositionen heraus ihr Ziel finden. Die Waffenbedienung kann man schon als kindgerecht bezeichnen, und auf ein vernünftiges EMCOM-System haben Eure Entwickler gleich ganz verzichtet.

Dabei habt Ihr diesen werbetechnischen Klimmzug gar nicht nötig. F-22 Raptor macht einen Heidenspaß und spricht, wie Armored Fist 2 auch, vornehmlich Einsteiger und actionorientierte Piloten an. Die schöne Grafik, der markige Sound und das ganze Hollywood-Ambiente sind äußerst motivierend und erfordern keine Realismus-Augenwischerei. Deshalb mein Vorschlag: Deklariert es doch einfach als »schönste Actionsimulation seit Armored Fist 2«. Jetzt mal im Ernst: Action-Simulationen sind nichts, für das man sich schämen muß, vor allem wenn sie spannend gemacht sind. Wenn Sie gute Unterhaltung zu schätzen wissen, werden sie an Raptor sicherlich genauso viel Vergnügen haben wie ich.

danien, Kolumbien bis ins russische Murmansk. Die Einsätze der einzelnen Kapitel sind locker miteinander verknüpft: Eine zerstörte Luftabwehr wird Sie auch in späteren Gefechten nicht mehr belästigen, und wenn mehrere Transportflieger nicht durchkommen, kann Ihnen im Laufe der Zeit die Munition ausgehen. Vor jedem Flug können Sie zwar Ihre Maschine nach Belieben bestücken, allerdings wird diese Freiheit durch einen begrenzten Vorrat eingeschränkt. Da die Missionen nach und nach immer schwieriger werden, sollten Sie vornehmlich mit dem MG und Sidewindern arbeiten und die AMRAAMs mit ihrer größeren Reichweite nur im Notfall einsetzen. Schaffen Sie eine Mission mal nicht auf Anhieb, ist der Feldzug nicht verloren. Die Anzahl der Versuche pro Einsatz ist unbegrenzt.

Wie im Kino

Für den Flug des Raptors haben sich die Novalogiker von Ihrer Voxelspace-Engine getrennt. Stattdessen zieren texturierte Polygone die Landschaft, bilden Berge, Täler und nicht zuletzt die sehr schön gestalteten Flieger. Jede abgefeuerte Rakete zieht eine transparente Rauchfahne hinter sich her, getroffene Gegner explodieren in einem Feuerball, und je nach Tageszeit ist der Himmel auch schon mal violett eingefärbt. Dazu zieren Wolken den Himmel, und tiefe Canyonschluchten bieten Verstecke vor gegnerischem Radar. Für Filmatmosphäre sorgen Funksprüche, die Sie über die Geschehnisse auf dem Laufenden halten, inklusive kleiner Flirts mit weiblichen Pilotinnen. Die MIDI-Musik dröhnt filmreif dazu und erzeugt die Illusion, in einem dieser »typischen amerikanischen Action-Kriegsfilme« mitzuspielen.

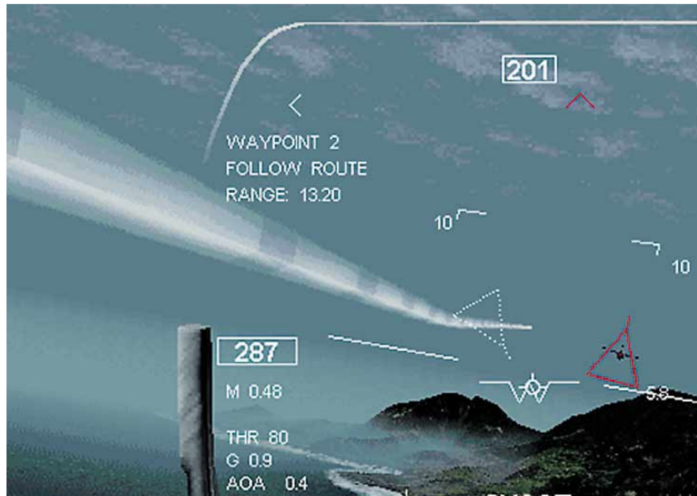
Doch irgendwann ist jeder Streifen mal zu Ende, und Sie werden sich nach ein wenig Gesellschaft sehnen. Dann können Sie 15 Freunde zu einem Multiplayer-Match einla-



Ein Hubschrauber gehört in jedes Novalogic-Spiel.



Im virtuellen Cockpit kommt es zu kleinen Perspektivenverzerrungen.



Knapp daneben ist auch vorbei. Der Rakete sind wir entkommen.

den. Über Modem, Netzwerk oder Internet stehen Ihnen mehrere Spielarten zu Verfügung. Neben dem obligatorischen Deathmatch ist der Raptor Air War die interessanteste Variante. Mit zwei Teams gilt es, die gegnerische Basis mit Bomben zu zerstören. Gemeinerweise müssen alle Sprengkörper manuell, ohne automatische Zielerfassung ins Ziel gebracht werden. Ein Teil jedes Geschwaders übernimmt die Bombermissionen, ein anderer gibt mit Sidewindern und AMRAAMs Deckung. Den Raptor-Overkill können Sie sich im kostenlosen Novanet geben. Bis zu 100 Spieler bekämpfen sich dort nur mit der Kanone – und ohne Zeitbeschränkung.


Den langen Weg zur Startbahn muß nur Ihr Wingman selber zurücklegen. Sie selbst beginnen gleich auf dem Rollfeld.

Sie sind aber nicht auf Novanet angewiesen. Im Internet können Sie auch selbst als Host fungieren. Allerdings ist dann die Anzahl der Mitspieler auf (immer noch stattliche) 15 beschränkt. MIC

F-22 Raptor

Genre:	Action-Flugsimulation	Hersteller:	Novalogic
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	118 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk), bis 100 (Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte 4fach CD	Pentium 133 32 MByte 6fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte 6fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Die F-22-Sim für Action-Fans.

Des Eurofighters schöne Schwester

F-22 Air Dominance

Flugsimulationen haben mit Echtzeitstrategie traditionell gar nichts gemein. DID hat einen Weg gefunden, beide Genres zu kombinieren.

Das Softwarehaus Digital Image Design (DID) ist vor allem durch seinen Eurofighter 2000 bekannt, eine der besten Flugsimulationen überhaupt. Zwei Jahre arbeiteten die Engländer am Nachfolger. Nun ist es soweit: Die F-22 ADF steht zum Jungfernflug bereit.

Unsichtbar auf dem Radar

Selbst wenn Sie ein alter Hase sind, sollten Sie den gut 40 Trainingsmissionen einiges an Aufmerksamkeit widmen. Hier werden Sie nicht nur mit grundlegenden Start- und Landeprozeduren und dem Umgang mit den diversen Waffen vertraut gemacht, sondern lernen auch das EMCOM-Modul kennen. Dieses mehrstufige Erfassungssystem sorgt dafür, daß die Stealth-Eigenschaften der F-22 optimal ausgenutzt werden können. Auf Stufe 1 empfangen Sie nur Signale, senden aber keine. Wird etwas erfaßt, schalten Sie das System eine Stufe höher und setzen so automatisch aktivere Ortungsmöglichkeiten wie das Radar ein. Auf Stufe 5 erhalten Sie unter Aufgabe der Tarnung den besten Eindruck von Ihrer Umgebung.

Facts

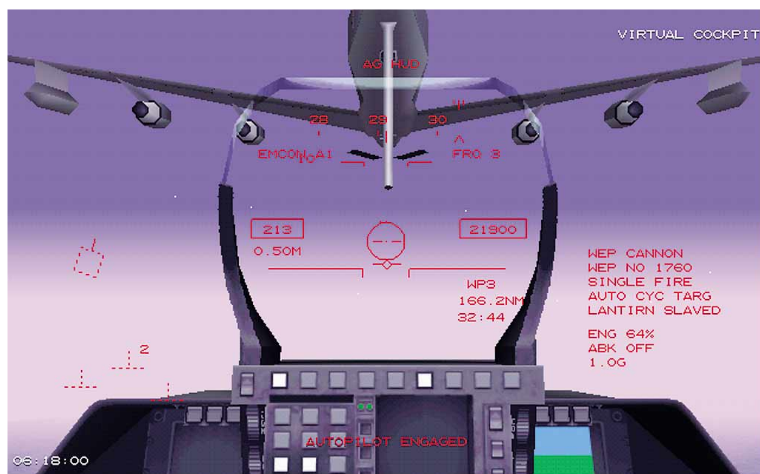
- 41 Trainingsmissionen
- 3 Kampagne
- 11 Einsätze pro Kampagne
- 9 Multiplayer-Missionen
- 4 Flügelleute kommandierbar



Schön und realistisch jagt die F-22 geschmeidig über den Mittleren Osten.

Kleine Displaykunde

Auch mit den anderen Instrumenten sollten Sie sich schnell vertraut machen. Die ausgefeilte Technik der F-22 kann Ihnen das Fliegerleben stark vereinfachen. Wie schon vom Eurofighter gewohnt, läßt sich jedes einzelne Display auf Bildschirmgröße zoomen und mit der Maus bedienen. Wählen Sie mit einem Klick geortete Gegner als Ziele aus, oder lassen Sie sich eine Liste mit Schußreihenfolge automatisch erstellen. Einen Knopfdruck später saust die gewählte Waffe in Richtung Gegner los, und mit etwas Glück haben Sie ein Problem weniger. Ein Sonderfall ist die Bordkanone. Sollten Sie einmal in die unangenehme Lage kommen, alles High-tech-Spielzeug aufgebraucht zu haben, hilft sie Ihnen zusammen mit einem sicheren Händchen, schnellen Reflexen und einem guten räumlichen Vorstellungsvermögen gegen feindliche Flieger.



Beim kniffeligen Auftankmanöver ist der Autopilot äußerst nützlich.

Durch die Wüste

Mit diesem Wissen können Sie sich an eine der drei Kampagnen wagen. Im hypothetischen Konflikt zwischen Ägypten und dem Sudan ergreifen Sie Partei für die Pyramidenbauer. In Brot und

Fighter







Studie eines Abschusses. Zuerst wirft der Gegner noch Täuschkörper ab, dann ist er bereits getroffen, fängt Feuer und explodiert.

Sold der UNO werden Sie als Mitglied einer internationalen Schutztruppe nach Äthiopien geschickt oder sollen einen saudi-arabischen Bürgerkrieg beenden. Stets müssen mehrere Schlüsselziele erreicht werden, um den Einsatz gutgeschrieben zu bekommen. Erreichen Sie Ihr Einsatzziel nicht, bleibt Ihnen die nächste Mission verwehrt. Deshalb sollten Sie tunlichst die geforderten Geschwader vom Himmel holen, das vorgesehene Gebäude zerbomben oder manchmal auch nur einfach alle Wegpunkte brav abklappern. Dabei sind die einzelnen Einsätze spielerisch nicht miteinander verknüpft. Als verbindendes Element dient lediglich das Missionsbriefing, worin der Verlauf des Krieges knapp geschildert wird.

Der beste Freund heißt Autopilot

Ihr bester Kamerad ist der Autopilot. Dieser clevere Bursche beherrscht nicht nur Start- und Landemanöver, sondern kann auch selbständig in der Luft auftanken oder den Flieger elegant auf dem richtigen Kurs halten, während Sie sich der Feinderfassung widmen. Je nach Einsatz unterstehen Ihnen bis zu vier Flügelleute. Über ein strukturiertes Kommandosystem befolgen die Jungs jeden Ihrer Befehle, sei es der Angriff des aktuellen Ziels, die Suche nach neuen Gegnern oder nur das Halten der Angriffsformation.



Städte sind aus Texturen und 3D-Objekten zusammengesetzt.

Ein Hauch Strategie

Bei einigen Einsätzen besteht die Möglichkeit, den Pilotensitz mit dem Kommandosessel an Bord eines AWACS-Überwachungsflugzeugs zu tauschen. Vor einer zoombaren Karte des Einsatzgebietes sehen Sie in Echtzeit alle verfügbaren Flieger nebst georteter Feinde. Via Maus dirigieren Sie ganze Staffeln, geben Ihnen neue Angriffsziele oder schicken sie zum Auftanken. Beim Anwählen einer Einheit werden der betreffende Flieger und seine Umgebung in einem kleinen 3D-Fenster angezeigt. Falls Sie sich für den besseren Piloten halten und es sich um eine F-22 handelt, springen Sie per Doppelklick direkt ins



In einigen Missionen können Sie von dieser Landkarte aus jedes Flugzeug in Echtzeit befehligen und im 3D-Fenster beobachten.

Michael Schnelle



Toll trotz Mankos

Auf DIDs F-22 ADF habe ich mich schon das ganze Jahr gefreut. Doch nach einigen Flugstunden über dem Mittleren Osten mußte ich feststellen, daß DID besser noch ein bißchen mehr Entwicklungszeit in ihre neue Vorzeige-Simulation gesteckt hätten.

Meinen ersten Einsatz erledigte ich, indem ich einfach die Wegpunkte großräumig um die gegnerischen Stellungen herumlegte. Ein anderes Mal konnte ich die Limousine des US-Präsidenten nur deshalb nicht schützen, weil die Gegner binnen Sekunden zuschlugen, während ich noch über die Startbahn rollte. Ärgerlich auch, daß mir die Bewaffnung vorgeschrieben wird. Und derjenige, der sich die umständliche Zoomfunktion auf der AWACS-Landkarte ausgedacht hat, sollte sich mal C&C anschauen.

Spannende Szenarios

Jeder anderen Simulation würden diese Mankos das Genick brechen. Daß sie das bei F-22 ADF nicht tun, liegt an der akkurat simulierten Flugphysik, dem liebevollen Detailgrad und den zu einem Großteil sehr spannenden Missionen. Vor allem die sehr clever agierenden Gegner und die Atmosphäre halten die Dauermotivation aufrecht. Mir persönlich gefällt zwar der EF 2000 durch die dynamische Kampagne noch einen Tick besser, aber das kann sich ja mit der angekündigten Erweiterung Total Air War schnell ändern.

Cockpit und übernehmen die volle Kontrolle.

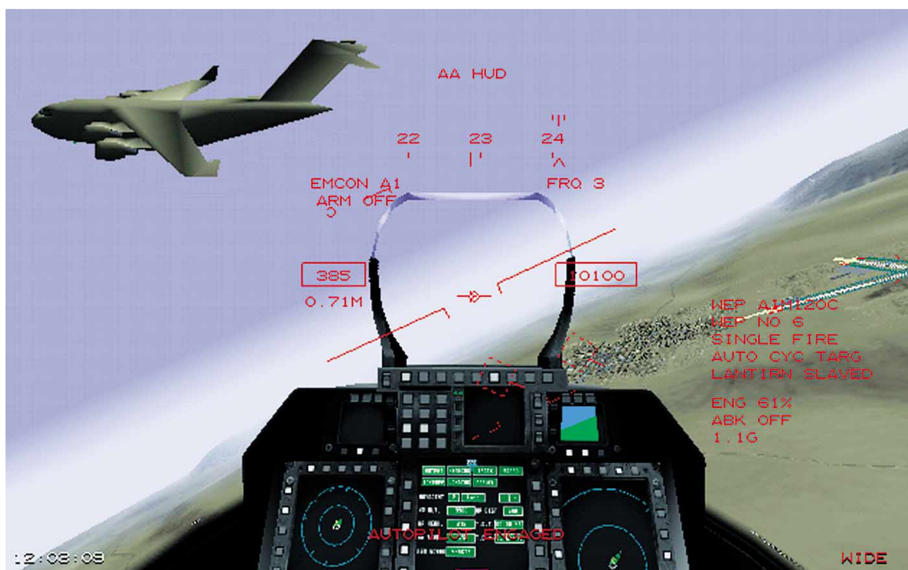
Hightech-Fehleranalyse

Wie gut Sie sich in einem Luftkampf geschlagen haben, können Sie nach Missionsende in aller Ruhe studieren: Per Knopfdruck wird der Flug aufgezeichnet. Eine genaue Analyse ermöglicht das ACMI-System. Eine abstrakte



Vor diesem Display verbringen Sie die meiste Zeit. Gegner sind rot, Verbündete blau dargestellt.

Pfeildarstellung zeichnet die gesamte Flugbahn inklusive aller Bewegungen der Gegner nach. Spezielle Ereignisse wie Raketentreffer werden mit Symbolen dargestellt. Da Sie die Perspektive im ACMI völlig frei wählen können, lassen sich Flugfehler relativ leicht erkennen.



Glück gehabt, der trägen Antonov-Maschine sind wir gerade nochmal geschickt ausgewichen.

Realistische Optik

Die Grafik im Cockpit und die zahlreichen Außenansichten lassen kaum Wünsche offen. Die Wüstenregion im Mittleren Osten besteht aus hübschen, komplexen Berg- und Felsformationen. Auch die F-22 selbst wurde sehr schön und detailliert gestaltet. Jedes Waffensystem ist am richtigen Platz, jede Klappe bewegt sich wie in der Realität. Lensflare-Effekte, Rauch und Schatten werden korrekt berechnet und positioniert und sehen vor allem mit 3Dfx- oder AGP-Karten sehr gut aus. Sogar Karten mit 4 MByte Texturspeicher nutzen die Entwickler aus. Die Welt um Ihr eigentliches Aufgabengebiet herum ist stark belebt. Fischerboote ziehen friedlich den Nil hinunter, Privatflugzeuge erwarten ihre Starterlaubnis, und Passagiermaschinen fliegen von einem Flughafen zum nächsten. Sämtliche Start- und Landebahnen wurden dem Original nachgebildet, und liegen als gedruckte Karte dem Spiel bei, genauso wie das telefonbuchstarke Handbuch und ein dickes Nachschlagewerk.



Ein kleiner Bug in unserem Testmuster: Piloten öffnen in der Hitze des Gefechts mitten im Flug die Cockpitkanzel – ohne Auswirkungen.

Sollte Ihnen der Luftkrieg allein zu langweilig werden, können Sie gegen bis zu sieben Mitflieger in neun Multiplayermissionen anfliegen. Entweder kämpfen Sie dabei jeder gegen jeden oder in zwei Teams. MIC

Martin Deppe



Sehr gelungen

Na, na Mick, nun mach mal halblang. Ich habe den Präsidenten-Einsatz locker geschafft. Allerdings erst nach dem dritten Versuch, nachdem ich genau wußte, was zu tun war. Mich stört viel mehr, daß die Gegner immer an denselben Stellen auftauchen. Da bin ich von DID Besseres gewöhnt.

Die meisten anderen Einsätze finde ich sehr gut gelungen. Ich kommandiere meine Flieger auch gern mal vom AWACS aus, ein Feature, das der Eurofighter nicht bieten konnte. Und grafisch ist er ihm um Längen voraus. Für mich ist F-22 ADF die gelungenste Umsetzung des Stealthfighters auf dem PC.

F-22 Air Dominance Fighter

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	DID
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	300 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte 4fach CD	Pentium 133 32 MByte 6fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 233 MMX 32 MByte 6fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend



Akkurate Flug-Simulation mit Echtzeit-Touch.



Kosmischer Krieg für Könner

I-War

Viel los in der Milchstraße: In einer anspruchsvollen Raumschiff-Simulation kämpfen Sie um den Fortbestand der Menschheit.

Es herrscht Krieg im Weltraum. Die Menschheit hat sich ausgebreitet und fremde Planeten besiedelt. Prompt streben die Kolonien nach Unabhängigkeit. Ein echtes Problem für die Erde, die schließlich auf Rohstofflieferungen angewiesen ist.



Verhandlung mit einem Indie-Zerstörer.

Zwischen der terrestrischen Navy und den Independents – kurz Indies – kommt es zum ewigen Krieg: Dem Infinite War, wie die im Weltall angesiedelte Simulation I-War ausgeschrieben heißt. Sie übernehmen die Rolle des jungen Kommandanten der Korvette Dreadnaught.

150 Meter Stahl

Die Dreadnaught ist runde 150 Meter lang. Neben dem Kapitän hat sie drei weitere Mann Besatzung, die in der Navigations-, Waffen- und Reparaturabteilung werkeln. Ihre Mitarbeiter treffen Sie nicht persönlich, jeder verrichtet seine Arbeit unsichtbar, aber effektiv. Den Großteil der Zeit verbringen Sie im Hauptcockpit und kümmern sich um Kurs, Geschwindigkeit und in Kämpfen um die Geschütze. Grundsätzlich unterscheidet sich der Umgang mit der Dreadnaught nicht von dem eines schweren Bombers aus Wing Commander.

Intergalaktisches Leben

In I-War begegnen Sie unzähligen Kreuzern und Raumstationen. Langsam dreht sich eine Weltall-Basis, still fliegt ein neutraler Transporter vorbei, während ein Zweiergespann der Navy seine Runden zieht – das Universum scheint zu leben. Auf wirklich gigantische Objekte, wie sie im nächsten Wing Commander zu erwarten sind, haben die Entwickler zugunsten der Bildwiederholrate verzichtet. Dafür lassen weit entfernte Galaxienebel die Schiffe in den buntesten Farben glühen.



Dank feiner Texturen sehen manche Stationen beinahe photorealistisch aus.

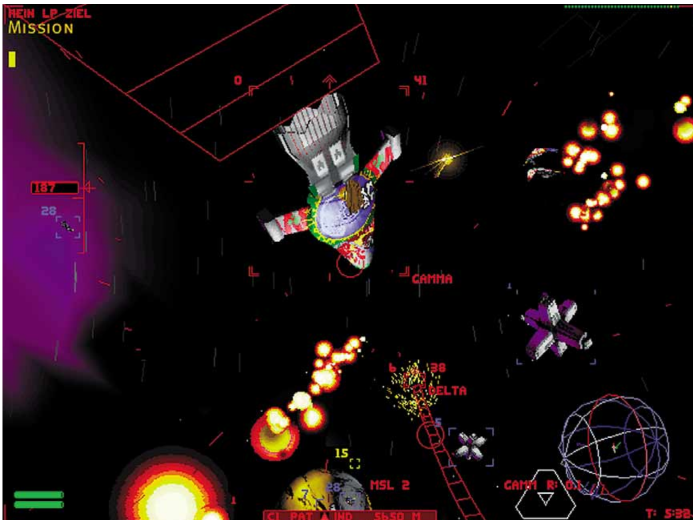


Großangriff auf ein Rebellen-Depot. Die bunten Linien hinter den Raumschiffen zeigen die Flugrichtung an.

Abenteuerliche Aufträge

Als Kommandant der Dreadnaught fliegen Sie 40 Missionen. Die Anfangsaufträge sind einfach und etwas öde. Im zweiten begleiten Sie beispielsweise 20 Minuten lang einen Vorgesetzten und nehmen erst zum Schluß zwei Indie-Schiffe auseinander. Das ändert sich schnell, viele der späteren Einsätze erinnern beinahe an Adventures. So müssen Sie in der Nähe eines Treibstofflagers blitzschnell entscheiden, ob Sie sich auf die heranstürmenden Feinde stürzen, ein paar Wissenschaftler retten oder das Depot mit gezielten Laserschüssen in die Luft jagen. Nur die richtige Wahl verhilft Ihnen langfristig zum Sieg.

Zwei besondere Elemente spielen in den meisten Einsätzen eine entscheidende Rolle: Zum einen können

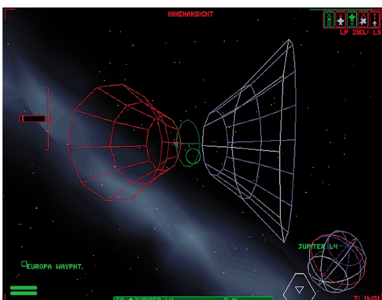

Action im All: Eine Indie-Korvette versucht, Ihnen den Weg abzuschneiden.

Sie an Schiffe oder Raumstationen andocken, zum anderen per Funk das Cockpit fremder Schiffe übernehmen. In einem Auftrag lassen Sie Ihr Schiff entweder unbemerkt am Bauch eines Indie-Transporters durch feindliches Minengebiet schleusen – oder Sie kapern ihn per Fernbedienung und rammen damit ungefährdet eine gegnerische Station.

Schwebend im All

Die Dreadnaught fliegt anders als die Schiffe herkömmlicher Weltraumspiele. Wenn Sie in TIE Fighter den Joystick bei Höchstgeschwindigkeit nach hinten ziehen, dann beschreibt das Schiff wie ein Düsenjet eine Kurve nach oben. Die Dreadnaught dagegen dreht sich beim selben Steuerungsmanöver um 180 Grad und rauscht rückwärts weiter in die gleiche Richtung – Stichwort »Trägheit der Masse«. Um überhaupt eine vernünftige Steuerung zu ermöglichen, helfen Ihnen winzige Düsen am gesamten Schiffsrumpf bei schwierigeren Manövern. Nach dem Drücken von »F5« bleiben Sie dank der Automatik beispielsweise beinahe sofort stehen. Profis dürfen diese Hilfen abstellen; dann gerät die Steuerung allerdings vollends zum Kunstflug.



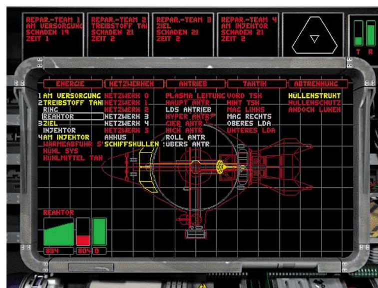

Lagrange-Punkte führen direkt in andere Sektoren. Den Dimensions-Flug dorthin zeigt jeweils eine Videosequenz.

Autopilot an Bord

Der Autopilot führt auch komplexere Manöver selbständig aus. Er fliegt Sie auf Knopfdruck zu aktivierten Zielen, geht in Formation mit anderen Raumschiffen oder dockt automatisch an. Das funktioniert selbst über größte Distanzen. Wenn sich irgendwo ein Gegner aufhält und Sie ihn anvisieren, schaltet der Computer auf dem Weg dorthin in den Hochgeschwindigkeits-Modus. Das gewaltige Universum von **I-War** basiert auf astronomischen Sternenkarten. Im Zentrum liegt die Erde, öfters treiben Sie sich in unmittelbarer Nähe von Jupiter oder Mars herum. Um andere Systeme zu erreichen, fliegen Sie entweder automatisch dorthin oder springen manuell durch die sogenannten Lagrange-Wurmlöcher, die die interstellare Reisezeit verkürzen.

Raumschiff-Technik

Sehr aufwendig gerenderte Videosequenzen treiben die Handlung voran. **I-War** kommt ohne 3D-Beschleunigerkarten aus und läuft selbst auf mittleren Pentiums problemlos. PS


Das Schiff ist schwer beschädigt, repariert sich aber in kurzer Zeit selbst.

Peter Steinlechner



Für echte Raumflieger

Was Particle Systems mit I-War als Erstlingswerk vorlegt, kann der Konkurrenz von Starfleet Academy bis TIE Fighter in Sachen Spieltiefe locker das Wasser reichen. Das gilt vor allem für das erstklassige Missionsdesign. Die herausfordernden Aufträge sind vorbildlich erklärt, äußerst abwechslungsreich, bieten immer wieder Überraschungen und passen zur packenden Handlung – hier fliege ich nicht sinnlos durchs All, sondern bin Teil eines großen Ganzen. Die Lichteffekte in der eigentlichen Grafik-Engine verlieren zwar klar gegen 3D-beschleunigte Titel, und die Explosionen wirken sogar richtig lau – aber Schwamm drüber, ansonsten sieht I-War klasse aus.

Schwerelos im All

Mit dem ungewöhnlichen Flugverhalten kam ich nach wenigen Trainings-Einsätzen klar. Obwohl mir speziell in Kämpfen eine Steuerung à la Wing Commander lieber wäre, vermittelt I-War immerhin das Gefühl von Schwerelosigkeit sehr glaubwürdig. Die Schiffsysteme der Dreadnaught sind leider übertrieben üppig geraten. Die vielen Schalter verschrecken nicht nur Einsteiger, sie sorgen auch bei Profis eher für Verwirrung und bringen spielerisch wenig. Trotzdem: Wer sich bei Weltraumspielen mehr für Simulationsaspekte denn Action interessiert, kommt in I-War voll auf seine Kosten.

I-War

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Ocean
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	48 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 150 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Anspruchsvolle Weltraum-Sim für Profis.



Tiefflugspektakel in Perfektion

Longbow 2



Der Apache ist wieder auf dem Kriegspfad – doch diesmal hat er zwei Stammesbrüder mitgebracht.

Facts

- 2 Fluggebiete (USA, Aserbaidschan)
- 3 Hubschraubermodelle (AH-64D Longbow Apache, UH-60 Blackhawk, OH-58D Kiowa Warrior)
- 10 Schnelleinsätze

Das texanische Softwarehaus Origin ist nicht nur für die Ultima- und Wing Commander-Reihe bekannt, sondern zeichnet auch für einige Militärsimulationen verantwortlich, die unter dem »Jane´s«-Label erschienen sind. Bestes Pferd im Stall des Teams um den Flugsimulations-Veteran Andy Hollis (Gunship 2000) ist das Hubschrauber-Epos AH-64D Longbow. Bis heute zumindest, denn jetzt setzt Longbow 2 zum Überflug an.



Bei Luftlandeoperationen befördern Sie auch Spezialeinheiten ins Krisengebiet.

Recht und Ordnung

Aserbaidschan kennen die meisten von uns bestenfalls dem Namen nach. Doch nach einem Blick ins umfangreiche Handbuch von Longbow 2 wissen Sie, daß der Iran in die Erdöl-gesegnete Ex-Sowiet-Republik eingefallen ist. Ein solch schändliches Tun ruft natürlich sofort die selbsternannte Weltpolizei Amerika auf den Plan. Der US-Präsident entsendet seine Truppen in das Gebiet, um den Frieden wiederherzustellen. Mit dabei auch der Spieler, als Oberkommandierender der Hubschrauberstreitkräfte.

Dynamische Einsatzplanung

Anders als bei den meisten Konkurrenzfliegern erwarten Sie keine vorgefertigten Aufgaben. Ein vollautomatischer Missionsgenerator analysiert die aktuelle Gefechtslage und ermittelt daraus vier verschiedene Einsätze. Natürlich müssen Sie nicht jeden selber fliegen. Vielmehr teilen Sie acht Helikopter in vier Teams zu je zwei Hubschraubern ein, die als Leader und Wingman agieren. Einen der Drehflügler steuern Sie selbst, während sich die anderen nach den Wegpunktvorgaben richten, die entweder der Rechner oder

Sie selbst vorgeben. Wie Sie diese Markierungen festlegen, hängt nicht zuletzt von den Geländegegebenheiten ab, die Sie auf einer Karte genau studieren können. Dabei ist eine Profilansicht des gewählten Landstrichs äußerst



Im Blackhawk können Sie als Bordschütze mitfliegen.



Die fliegende Festung: Der AH-64D Longbow Apache.



Getroffene Gegner vergehen in gleißenden Explosionen.

hilfreich, um die Staffeln durch schützende Schluchten zu lotsen. Damit die einzelnen Teams koordiniert zusammenarbeiten können, ist es wichtig, daß jeder zur rechten Zeit am rechten Ort ist. Deshalb können Sie jeden Einsatz als Trockenübung über den Rehearse-Button simuliert ablaufen lassen und dabei kleine Einheiten-Icons beobachten, die zeigen, wer sich wann wo befindet.



Der Kiowa ist vornehmlich für Aufklärungseinsätze gedacht.

Im Tiefflug

Und dann schlägt die Stunde der Wahrheit. Je nachdem, ob Sie Truppen transportieren, unbekanntes Gebiet erforschen oder vollgerüstet zum Angriff übergehen, finden Sie sich an Bord eines Blackhawk-Transporters, eines Kiowa-Aufklärers oder eines Apache Longbow wieder. Mit Hilfe der HUD-Markierungen oder mit der freundlichen Unterstützung des Autopiloten klappern Sie alle Wegpunkte ab und halten sich vornehmlich in Bodennähe auf, um möglichst ungesehen ans Ziel zu gelangen. Manchmal stehen auch Sondereinsätze auf der Tagesordnung. So erwartet beispielsweise ein Spezialkommando Luftunterstützung bei der Befreiung von Kriegsgefangenen aus einem Internierungslager.

Realistischer Funkverkehr

Die ganze Zeit verfolgen Sie den Funkverkehr aller vier Hubschraubergruppen, die routinemäßig Bericht erstatten und besondere Ereignisse melden. Ihrem Flügelmann geben Sie über Sprechfunk Anweisungen zum Angriff oder Formationsflug. Wenn Sie unterwegs auf Gegner

Michael Schnelle



Die neue Referenz

Meine Erwartungen an Longbow 2 waren extrem hoch und wurden allesamt erfüllt. Das Team um Andy Hollis hat sich nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht, sondern den sehr guten Vorgänger noch ein ganzes Stück verbessert.

Vor allem die Grafik sieht auch ohne 3Dfx-Unterstützung erheblich besser aus als zuvor. Selbst in der niedrigsten Auflösungsstufe stören keine groben Pixel das Flugvergnügen. Die beiden zusätzlichen Hubschrauber erweitern das Spektrum an Einsatzvarianten erheblich, und die dynamische Kampagne ist schlichtweg brillant. Raketen flitzen über den Himmel und schwarze Rauchwolken quellen aus abgeschossenen Wracks hervor, während ein verbündetes Team über Funk hektisch um Unterstützung bittet. Zeitweise habe ich vergessen, daß ich »nur« vor einer Simulation gesessen habe.

Auch für Einsteiger geeignet

Zum Glück werden aber auch die Einsteiger nicht vergessen. Ein wenig Einarbeitung ist zwar schon nötig, um die wichtigsten Funktionen der drei Helikopter zu kapieren. Aber wenn Sie die gut gemachten Tutorials absolviert haben, gewinnen Sie binnen zwei Stunden die erste Mission. Für mich ist Longbow 2 die Flugsimulation, die am nächsten an spielerische Perfektion herankommt. Diese neuen Genre-Referenz wird sicherlich so schnell niemand überbieten können.



Raucheffekte von Raketen und der Kreis der Rotorblätter sind hier sehr schön zu sehen.

stoßen, um die Sie sich nicht selbst kümmern können, fordern Sie Artilleriebeschuß oder Unterstützung aus der Luft an. Diese A-10 »Warzenschweine« erledigen auch größere Gegneransammlungen. Nach dem Einsatz bekommen überlebende Wingmen je nach Leistung Erfahrungspunkte verliehen, welche die Effizienz der Männer im nächsten Einsatz verbessern. Verlorene Kameraden müssen Sie durch Grünschnäbel ersetzen.

Übung macht den Meister

Wenn Sie den Realitätsgrad der Flugsteuerung und die Gegnerintelligenz herunterregeln, haben Sie es gleich viel leichter im Gefecht. Am besten machen Sie sich in mehreren Übungslektionen mit den höheren Weihen der Hubschraubersteuerung und der Handhabung der unterschiedlichen Waffensysteme vertraut. Die Kampfmittelkunde ist auch dann von Nutzen, wenn Sie vorwiegend auf dem Copilotensitz mitfliegen. Beim Blackhawk dürfen Sie sogar die Position des Bordschützen übernehmen, der aus der Seitentür heraus mit seinem MG feuert. Das ist besonders praktisch im Multiplayer-Modus für bis zu vier Mitspieler. Vor allem im Deathmatch bewähren sich die Kanone und die altmodische Ortung nach Sicht ganz hervorragend. Wenn Sie wollen, können Sie aber auch einen der zehn Schnelleinsätze zu viert absolvieren, wobei alle auf derselben Seite jeweils mit computergesteuerten Wingmen antreten dürfen. Gute Freunde teilen sich als Pilot und Waffenoffizier ein Cockpit.

Geniale Grafik

Die 3D-Grafik wurde gegenüber dem Vorgänger kräftig aufgebessert. Vorbei sind die Zeiten der groben Klötzchenpixel, die die Orientierung in Bodennähe erschwerten. Die ganze Landschaft ist abgesoftet und wirkt sehr plastisch.



Die Bordkanone des Blackhawk eignet sich für leicht gepanzerte Ziele.

Dadurch sehen die Deckung bietenden Täler noch realistischer aus. Rauchschwaden künden schon in der Ferne von tobenden Gefechten, und die Sonne wird von der Außenhülle des Cockpits reflektiert. Polygonsoldaten bevölkern die Landschaft, und ein Blick aus der Außenperspektive ins Cockpit zeigt Copilot und Pilot in trauter Eintracht. Letzterer verfolgt sogar mit Kopfdrehungen das anvisierte Ziel. Damit diese Grafikpracht flüssig animiert wird, sollten Sie eine 3Dfx-Karte oder einen sehr flotten Pentium besitzen. Andernfalls müssen Sie auf einige Details verzichten. MIC





Sieg und Niederlage sind reine Ansichtssache.

Kostenloser Tempozuwachs

Wenn Sie in der Systemsteuerung von Windows 95 unter SYSTEM\LEISTUNGSMERKMALE\GRAFIK die Hardwarebeschleunigung Ihrer Grafikkarte auf »Keine« herunterregeln, erhalten Sie einen ordentlichen Geschwindigkeitszuwachs. Außerdem ruckt die Maussteuerung nicht mehr.

Martin Deppe



Eine tolle Simulation

Da rammt sich doch tatsächlich das Rotorblatt eines zerstörten Helis knapp hinter meinen Männern in den Boden! Es ist schon erstaunlich, welche Details in Longbow 2 stecken. Oft habe ich die Missionsziele einfach ignoriert und bin frei übers Gelände gebraust, nur um noch ein paar solcher Nettigkeiten beobachten zu können.

Longbow 2 ist eine tolle Simulation, die kaum Wünsche offen läßt. Das Flugmodell ist sehr präzise und realistisch. Die Gegner agieren klug und ziehen sich in ausweglosen Situationen auch mal aus dem Gefecht zurück. Da sich die dynamische Kampagne bei jedem Durchgang anders spielt, kehre ich immer wieder gerne in die Schluchten von Aserbaidschan zurück.

Longbow 2

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Origin
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	450 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk/Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 6fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM 6fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Der mit Abstand beste Flugsimulator.

Schwermetall für Action-Spieler

Heavy Gear



Flexibel ist »In«: Bewegliche Stahlkämpfer bekriegen sich auf einem fernen Planeten.

Mittlerweile hat sich herumgesprochen, daß die heißbegehrte Battletech-Lizenz nicht mehr in den erfahrenen Händen von Activision ruht, sondern an Microprose weitergereicht wurde. Also hat der Hersteller der Mechwarrior-Kultreihe für das nächste Spiel mit Blechkameraden ein neues Universum gesucht und es in Heavy Gear gefunden. Diese verhältnismäßig neue Rollenspielwelt ist auf dem Planeten Terra Nova angesiedelt. Zwei Fraktionen liegen seit Tausenden von Jahren im Krieg. Auf der einen Seite stehen die auf Tradition bedachten Confederated Northern States, auf der anderen die eher flexibel agierenden Allied Southern Territories. Wenn Sie die Kampagne spielen, dann schlüpfen Sie in die Rolle eines jungen Rekruten namens Edward Scott.



Im Editor basteln Sie neue Blechkameraden.

Michael Schnelle

Ganz mein Fall

Langsam arbeite ich mich mit meinem Gear über eine Hügelkuppe. Nervös den Finger am Waffenabzug, erfasse ich mehrere Gegner, die sich noch außer Sichtweite befinden. Ich überquere den Bergkamm und kann mich vor Lachen kaum halten: Da fahren zwei der drei Feinde doch glatt Schlittschuh in der Wüste!

Es sieht wirklich zu komisch aus, wenn die Gears auf ihren Rädern dahinzugleiten scheinen. Dabei ist diese Fortbewegungsmethode äußerst sinnvoll, wenn man schnell größere Strecken zurücklegen will. Die Missionen sind allesamt viel abwechslungsreicher als in Mechwarrior 2. Mir macht Heavy Gear durch das flexiblere Spieldesign mehr Spaß als das behäbigere Mechwarrior. Sofern Sie kein eingefleischter Battletech-Krieger sind, sollten Sie mit den rollenden Robotern ins Feld ziehen.

Hightech-Rüstung

Statt mächtiger Battlemechs bekämpfen sich die namensgebenden »Gears«. In jedem dieser starken Panzer steckt ein menschlicher Kämpfer und außerdem allerlei Hightech-Spielzeug wie Waffensysteme, eine Infrarot-Kamera oder ein Radargerät. Viele Modelle verfügen über eingebaute Jump-Jets, mit denen sie kurzfristig durch die Lüfte gleiten können. Außerdem sind an den Fußsohlen Räder angebracht. Die klappen auf Knopfdruck heraus und lassen den Kämpfer wie auf motorisierten Roller-Blades schneller als zu Fuß über Berg und Tal rauschen. Eine Besonderheit ist die Gear-KI. Diese Steuerungseinheit begleitet Sie während Ihrer gesamten Karriere und wird nach jedem erfolgreich absolvierten Einsatz erfahrener. Dadurch landen Sie allmählich auch dann immer sicherere Treffer, wenn Sie den Gegner nicht genau anvisieren.



Umzingelt – die feindlichen Gears kommen aus verschiedenen Richtungen.

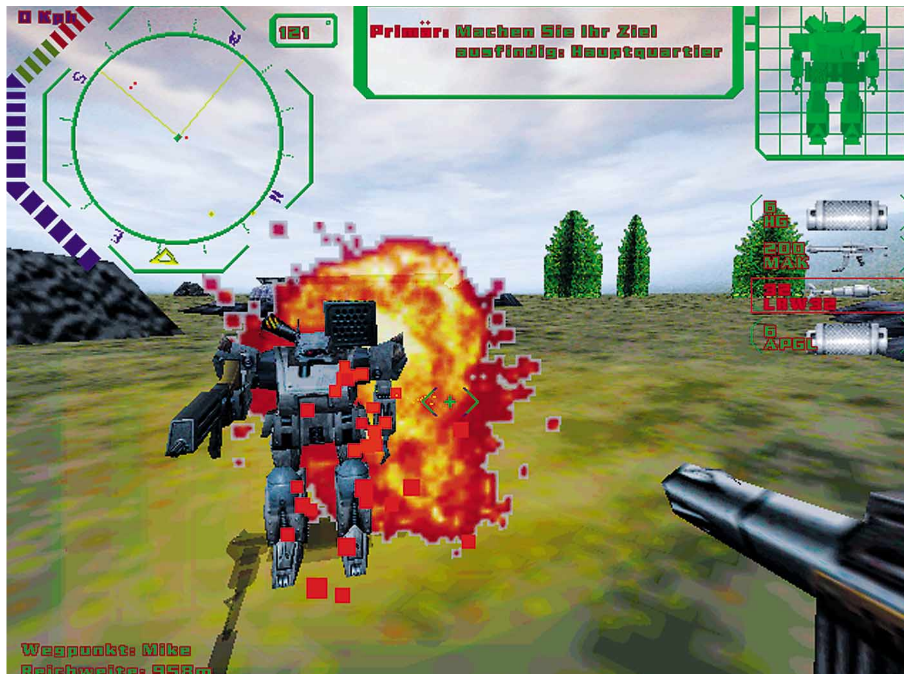
Wie bereits in Mechwarrior können Sie in Heavy Gear Ihr individuelles Lieblings-Kampfgerät basteln und in den Missionen anstelle der vorgegebenen Konstruktionen verwenden.



Auch der schwerste Gear rollt elegant auf zwei Miniatur-Rädern.

Blech im Quartett

Die insgesamt 33 Kampfmaschinen in Heavy Gear sind deutlich kleiner und wendiger als die schweren Kolosse des Battletech-Universums. Der leichteste erreicht hier nur wenig mehr als zwei Meter, und selbst der große Naga überspringt nur knapp die Marke von sieben Metern. Die Gears sind grob in vier Gruppen unterteilt. Die leichten und flinken Späher sollen neues Terrain erkunden und flüchten im Notfall einfach. Die Kampfgears gelten als All-round-Maschinen und laufen trotz der wuchtigen Bewaffnung verhältnismäßig schnell. Eine Besonderheit sind die Unterstützungs-Gears, die dank ihrer schweren Panzerung und des kräftigen Kriegsgeräts kaum vorankommen und deswegen meist von ei-



Mitten im gegnerischen Lager greift der wendige und sehr schnelle Trapper-Gear an.

nem flinken Kämpfer begleiten werden. Die Schreiter schließlich sind die mit Abstand schwersten Maschinen und verfügen über effektive Langstreckenwaffen. Weil Schreiter extrem langsam sind, sichern Mitstreiter die nähere Umgebung ab.

Viel Kriegsgerät

Jede Seite verfügt über stolze 18 Waffentypen. Die Palette reicht vom einfachen Maschinengewehr über Handgranaten bis zum schweren Feldgeschütz. Der Raketenwerfer läßt ganze Salven von panzerbrechenden Geschossen auf feindliche Gears hageln, während Laserkanonen sich glänzend fürs präzise Ausschalten von Feindstellungen eignen. Anders als in Mechwarrior können Sie übriggebliebene Waffen von erledigten Gegnern aufnehmen und so Ihre Munitionsvorräte ergänzen .

Fern statt Nah

Weil Gears flexibler und schneller als Mechs, aber weniger gut geschützt sind, spielt sich **Heavy Gear** anders als Mechwarrior. Sie dürfen den Gegnern nicht in die kräftigen Arme laufen. Schalten Sie sie lieber bereits aus der Distanz aus. Wie beim indirekten Vorgänger steuern Sie in den Missionen Wegpunkte an und sprengen dort Gebäude oder sichern neues Terrain. Die Einsätze wurden abwechslungsreich gestaltet, mal sollen Sie unter sengender Wüstensonne vor allem kämpfen, dann wieder unbemerkt eine feindliche Basis inmitten rutschiger Eislandschaften auskundschaften. Auch während der Aufträge funken Ihre Vorgesetzten Sie öfters an und erteilen neue Order. Neben der Kampagne dürfen Sie auch im Beförderungs-Modus spielen und toben sich dort mit mehr Optionen in Sachen Gear-Konfiguration aus. PS

Peter Steinlechner

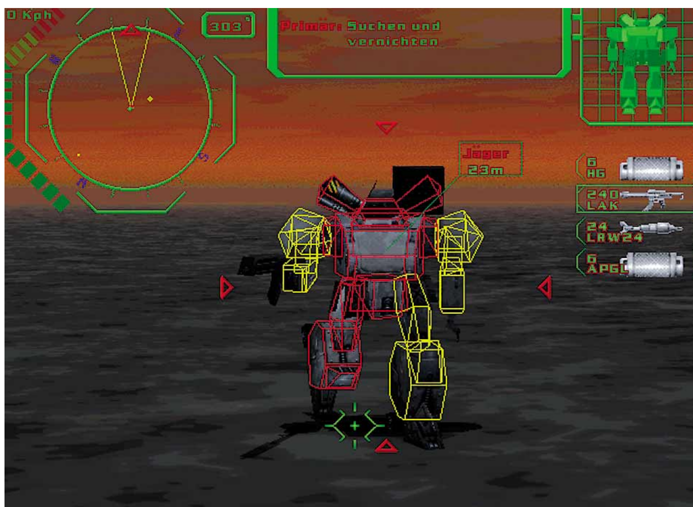


Für Panzerknacker

Heavy Gear erreicht in Sachen Atmosphäre nicht das große Vorbild Mechwarrior. Mir fehlt das Gefühl, mit einer kurzen Bewegung am Joystick tatsächlich einen riesigen Stahlkoloß zu steuern. Es geht deutlich actionlastiger zu, stellenweise erinnert mich das Programm eher an 3D-Ballerorgien. Ein paar Features machen aus Heavy Gear aber dann doch deutlich mehr als ein reine Action. Vor allem das Tüfteln und Knobeln über der möglichst perfekten Konfiguration meines ganz persönlichen Gears motiviert ungemein.

Dämlicher Blechkamerad

Die Einsätze sind durchweg gelungen, auch wenn man teilweise seinen Mitkämpfern allzu viele Aufgaben übertragen kann und dann fast ohne echte Bemühungen das Ziel erreicht. Ärgerlich ist die schwachbrüstige Gegner-KI. Ich kann häufig aus der Entfernung einen feindlichen Gear abmurksen, ohne daß der Blechkamerad aus seiner Ruhe erwacht. Kein perfektes Programm, aber ein gelungener Einstieg in neue Welten.



Beschädigungen werden über dem Objekt angezeigt, rot steht für »fast kaputt«.

Heavy Gear

Genre:	Mech-Spiel	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	155 MByte
Spieler:	Einer, bis acht (Netzwerk, Internet)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 2fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut



Actionlastige Simulation mit klasse Missionen.

Adventures

Martin Deppe



Wir haben einen neuen Spitzenreiter in unseren Adventure-Charts! And the winner is: (Trommelwirbel, dramatische Pause) Guybrush Threepwood. Das neueste Abenteuer des sympathischen Piraten-Azubis in **Curse of Monkey Island** setzt die Kultserie von Lucas Arts genial fort und ergattert deswegen den Ehrenplatz als Titelstory dieser Ausgabe.

Außerdem haben wir **Hellfire** für Sie getestet, die Missions-CD zum Kultspiel **Diablo** (heute geht's ziemlich kultig zu). Das heiß ersehnte Add-On landete nicht in unseren Charts. Nicht, weil es zu schlecht ist, sondern weil wir hier nur die Hauptprogramme aufführen – und keine Mission-CDs. Bevor Sie vor Neugierde platzen: Jörg hat **Hellfire** mit 88 Prozent bewertet. **Blade Runner**, das Adventure zum gleichnamigen Kultfilm (da war's wieder!), besticht durch seine stimmungsvolle Atmosphäre. Die verregnet-düsteren Science-Fiction-Schauplätze lassen schnell vergessen, daß man vor einem Computerspiel sitzt und nicht im Kino. Natürlich setzen wir auch unser Tagebuch zu **Ultima Online** fort. Diesmal erfahren Sie, wie unsere Heldin Belle Star stolz ihr erstes Geld verdient und ganz nebenbei Zeugin eines Mordes wird.



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	NEU	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	-	88%
4	Floyd	Adventure	12/97	86%
5	Fallout	Rollenspiel	12/97	85%
6	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
7	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
8	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
9	Blade Runner	Adventure	NEU	82%
10	Toonstruck	Adventure	-	81%
11	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
12	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	78%
13	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	77%
14	Shannara	Adventure	-	77%
15	Rätsel des Master Lu	Adventure	-	77%
16	The Dig	Adventure	-	76%
17	Space Bar	Adventure	10/97	76%
18	Oddworld	Adventure	NEU	75%
19	Last Express	Adventure	-	75%
20	Atlantis	Adventure	-	74%

Die 20 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

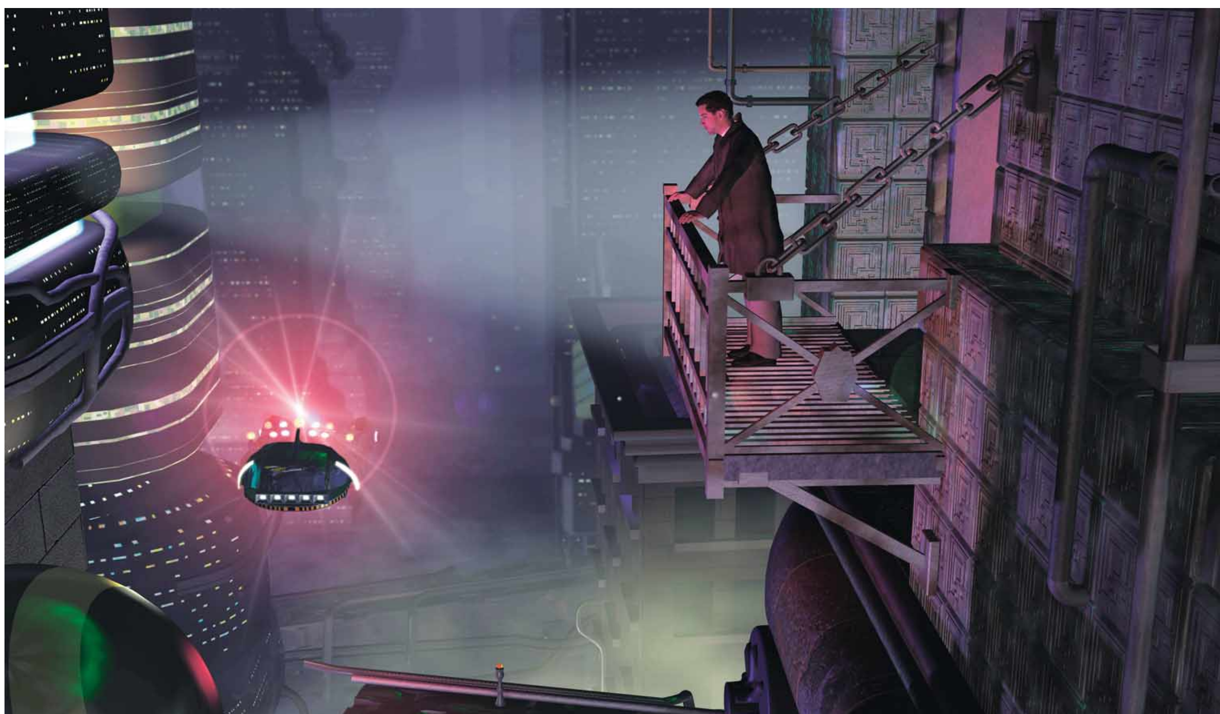
Tests

Westwoods Action-Adventure glänzt mit Bombastgrafik

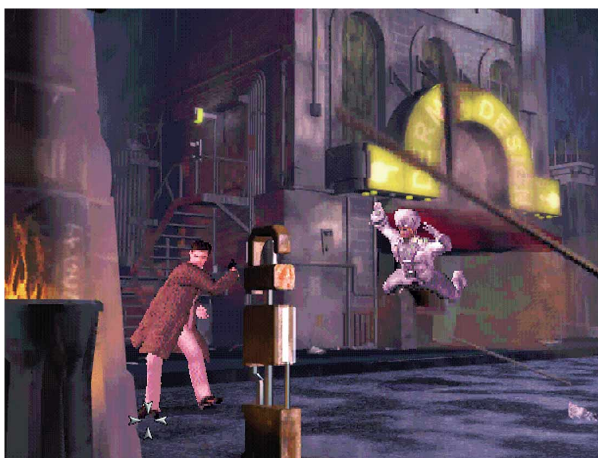


Blade Runner

Von genialer Grafik, intelligenten Charakteren, ja gar einem »Story-Simulator« war die Rede. Was ist wirklich dran an der Film-Adaption?



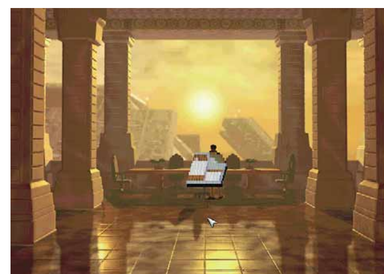
Als 1981 der Sciencefiction-Film Blade Runner in die Kinos kam, erwies er sich als finanzieller Flop. Doch im Laufe der Jahre mauserte sich Ridley Scotts Geschichte um eiskalte Blade Runner und fühlende Kunstwesen zum Kult. Stolze anderthalb Jahrzehnte später kommt die Computerspiel-Adaption von Westwood auf die PC-Leinwände. Als Mitglied einer speziellen Polizeitruppe im Los Angeles des Jahres 2019 ist es Ihre Aufgabe, untergetauchte Replikanten aufzuspüren und »in den Ruhestand zu versetzen«.



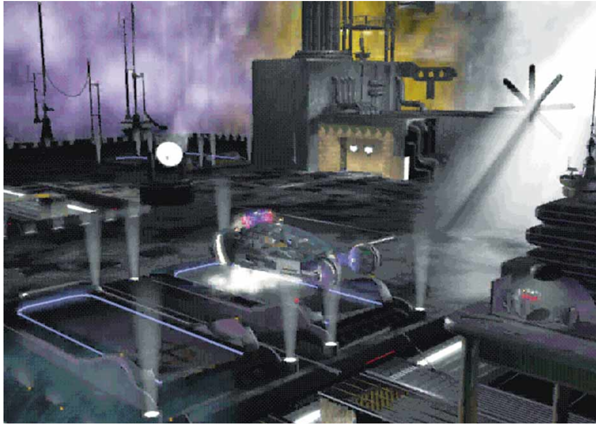
McCoy ist der Explosion entkommen, doch der NPC fliegt durch die Luft.

Mehr als im Film

Im Gegensatz zu vielen anderen Filmumsetzungen wurde nicht einfach das Szenario lieblos kaputtkonvertiert. Westwoods Action-Adventure benutzt zwar viele Schauplätze und die allgemeine Düsterstimmung der Vorlage, strickt aber um die Originalhandlung herum eine ganz eigene Geschichte. Oder sogar mehrere Geschichten, glaubt man den Designern. Denn laut Hersteller soll man Blade Runner mehrmals durchspielen können und dabei immer wieder neue Wendungen erleben – dazu später mehr. Sie übernehmen nicht die Rolle des Blade Runners Deckard (im Film von Harrison Ford verkörpert), sondern einen ziem-



Gefundene Indizien (hier: DNA-Daten) wirbeln kurz in der Bildschirmmitte herum, bevor sie im Handheld gespeichert werden.







Blade Runner wartet mit einer Vielzahl von Licht-, Nebel-, Regen- und Spiegeleffekten auf; die Szenerie ist fast immer in Bewegung.

lich unerfahrenen Neuling namens McCoy. Parallel zur Filmhandlung übernehmen Sie Ihren eigenen Fall.



Wir schießen auf einen Geiselnehmer.

Zum Auftakt Mord

Alles beginnt mit einem brutalen Mord – an Tieren. Dazu muß man wissen, daß nach dem dritten Weltkrieg die Fauna fast ausgestorben ist. Viele Firmen bauen zwar Nachbildungen, doch wer es sich leisten kann, besitzt ein echtes Tier. Nach einem langen, spannenden Intro mit superb gezeichneten Personen landet Ihr Gleiter vor dem Zoo-Fachgeschäft. Ohne jedes merkliche Umschalten zwischen gerenderter Sequenz und Spielgrafik (eine der Hauptstärken des Programms) wird's dann interaktiv – McCoy sammelt erste Spuren und betritt das Geschäft, wo er den verzweifelten Besitzer verhört.

Lichtkonzerte

In bislang unbekannter Qualität simuliert das Spiel Nebel, Sprühregen und andere Umweltbedingungen. Kaum ein Schauplatz, der nicht in verschiedenfarbiges Licht getaucht wäre. Ventilatoren schicken wandernde Schatten über die Szenerie, Pfützen spiegeln bunte Leuchtschrift wider. Die Soundkulisse scheint Sie mitten in eine Großstadt zu versetzen. Vorbeirauschende Schwebegleiter, Lautsprecherdurchsagen, Stimmengemurmel und das ständige Regenprasseln lassen die Szenerien noch realer wirken. Unansehnlich wird's nur, wenn eine Person groß im Vordergrund zu sehen ist, da sie sich dann in grobe Pixel auflöst. Doch dafür können Sie relativ frei in den Bildern herumrennen, auch nach hinten. Von Schauplatz zu Schauplatz gelangen Sie, indem Sie zum Bildschirmrand wandern – sofern ein blauer Pfeil einen Ausgang andeutet. Netterweise rennt McCoy in drei Geschwindigkeitsstufen über die Straßen. Manche Orte erreichen Sie nur per Schwebegleiter, ein Klick auf die Straßenkarte (die sich im Laufe des Spiels mit immer mehr Zielen füllt) genügt.

Übermenschliche Replikanten

Schon nach kurzer Zeit stellt sich heraus, daß hinter dem Tiergemetzel Replikanten stecken. Das sind täuschend echte Nachbauten von Men-

Martin Deppe



Atmosphäre pur

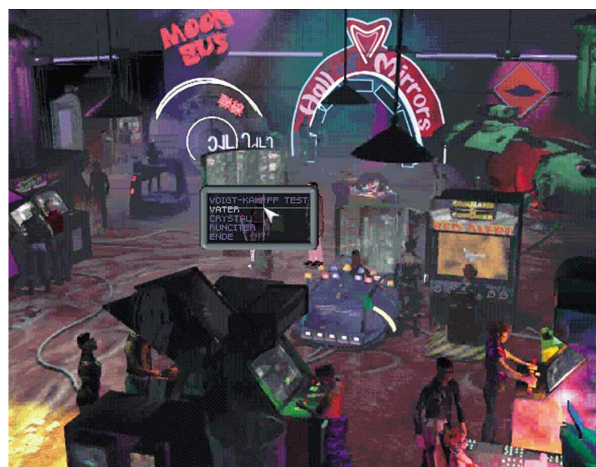
Blade Runner bringt die Atmosphäre des Vorbilds voll rüber. Der ständige Regen schlägt mir aufs Gemüt, die passende Geräuschkulisse tut ihr übriges. Dazu noch die stellenweise aufflackernde Musik im Vangelis-Stil – nach ein paar Stunden Detektiv-Arbeit sehne ich mich glatt nach der Sonne! Doch das Spurensammeln ist ziemlicher Selbstzweck. Zwar muß ich bestimmte Indizien finden, um die Handlung voranzutreiben. Es macht aber keinen Unterschied, ob ich die vielen Hinweise im KIA zu kombinieren versuche oder einfach alle Locations und Personen abklappere. Echte Rätsel gibt es kaum. Doch die Absicht von Westwood war wohl eher, einen »Film zum Mitspielen« zu entwickeln. Und das ist gelungen.

Zweimal durchgespielt

Die Idee mit der Neuverteilung der Replikanten-Rollen bei jedem Spielstart ist toll, auch wenn sich nur das Verhalten von Schlüsselpersonen ändert. Wir haben zum Testen Blade Runner zweimal durch- und mehrmals angespielt – große Unterschiede im Spielverlauf waren nicht zu entdecken. Trotzdem können die verschiedenen Endsequenzen das abermalige Durchspielen interessant machen: Schieße ich jeden Replikanten erbarmungslos nieder, oder entpuppe ich mich als »Rep Symp«? Vielleicht ergeht es dem Spiel ja wie dem Film: Zunächst verkannt, nach einigen Jahren Kult. Vielleicht ist es aber auch einfach ein (gutes) Spiel wie viele andere: Es macht eine ganze Weile Spaß. Doch dann vergißt man es.



schen, die auf fernen Planeten als Sklaven eingesetzt werden. Da die Kunstwesen ihren Erbauern mental ebenbürtig und physisch überlegen sind, ist es ihnen verboten, die Erde zu betreten. Tun sie es doch, rücken ihnen die Blade Runner mit detektivischem Gespür, einer Testapparatur und schwerem Colt zu Leibe. Die Apparatur nennt sich »Voigt-Kampff« und mißt die emotionellen Reaktionen der Testperson auf Fragen á la »Sie weinen. Warum?« oder »Was fällt Ihnen beim Gedanken an Ihre Mutter ein?«. Im Spiel stellen Sie mittels dreier Knöpfe Fragen in drei Intensitätsstufen; Sie dürfen jedoch nur dafür vorgesehene Charaktere befragen.



Nur selten können Sie jemanden zu so vielen Themen befragen.

Variabler Spielablauf

Bei jeder neuen Partie entscheidet das Programm, welche der rund 70 Personen (diverse »Nebendarsteller« und reine Statisten mitgezählt) Replikanten sind. Man weiß also nie ganz genau, ob eine Person nun Mensch oder Maschine ist. Die meisten Charaktere verhalten sich jedoch immer gleich, und sämtliche Schauplätze und Objekte bleiben haargenau dieselben. Vor allem durch das Verhalten des Spielers (Replikanten laufen lassen oder erschießen?) ändern sich Nuancen. Sie können das Abenteuer entweder als Replikantenfreund beenden, mit einer Dame das Weite suchen oder als cooler Killer Ruhm einheimsen. Diese Enden gibt es in verschiede-



Der KIA speichert Hinweise, Fotos und Indizien. Ein echtes Inventar gibt es nicht.

Jörg Langer



So prächtig wie im Film

Ich habe Blade Runner fast 20 Mal gesehen (darunter einmal im Freiluftkino bei strömendem Regen!). Jeden Morgen begrüßt mich beim Booten Replikant Roy Batty mit Bild und Sprachausgabe. Daher weiß ich zu schätzen, wie genau Westwood die Stimmung der Vorlage eingefangen hat. Die imposante Grafik bietet die typischen Elemente: In Neonlicht getauchte Häuserschluchten, Lichtstrahlen, die Streifen in wabernden Nebel schneiden. Sogar der ständige Regen klingt je nach Schauplatz anders. Und die Story ist so düster wie im Vorbild.

Westwoods neuer Streich bietet immer wieder spannende Momente. Doch die wechseln sich mit öden Phasen ab, in denen man gelangweilt von Ort zu Ort rennt. Viel Glaubwürdigkeit zerfließt »wie eine Träne im Regen«, wenn ich nur die Szene verlassen muß, um wütende Verfolger abzuschütteln – die können mir nämlich nicht über den Bildrand hinweg folgen. Absolut sauer war ich, als mich mehrmals beim Betreten verschiedener Szenen ein unsichtbarer Heckenschütze abknallte. Passanten nehmen von Schußwechseln keinerlei Notiz; dem Chef des Sushi-Stands ist es piepegal, daß ich gerade seinen Koch erledigt habe.

Vorbildliche Synchronisation

Ausgesprochen gut gefällt mir der erwachsene Ton des Spiels: Die Texte könnten direkt aus einem Film noir stammen und wirken nie aufgesetzt. Ein dickes Lob gebührt Virgin Deutschland für die fast perfekte Übersetzung; Blade Runner löst meinen bisherigen Synchronisations-Favoriten Wing Commander 3 ab. Kurzum: In Sachen Präsentation und Atmosphäre ist Blade Runner ein echtes Highlight. Grafikfetischisten und Filmfans können bedenkenlos zugreifen und später sagen: »I've seen things you people wouldn't believe«.





Per ESPER zoomen Sie in die sechs im Spiel enthaltenen Fotos hinein. Wenn Sie dadurch ein Indiz entdecken, wird dieser Ausschnitt »ausgedruckt«. In fast jedem Bild sind mehrere Hinweise versteckt.

Für Insider: Film und Spiel im Vergleich

Wer den Film Blade Runner in- und auswendig kennt, interessiert sich natürlich besonders für Gemeinsamkeiten in der PC-Umsetzung.

Die Personen: Deckard wird nur beiläufig erwähnt. Außerdem ist er Letzter (!) in der Trainings-Abschußliste. Die Replikanten des Films tauchen nicht auf, mit einer Ausnahme: Einmal trifft McCoy auf Leon, erkennt ihn aber nicht. Dr. Tyrell ist in zwei Szenen zu bewundern, Rachel in einer. Sebastian und seine beiden Spielzeugfreunde kommen ebenso vor, wie Abdul Hassan, Augen-Designer Chu, die Zierfisch-Händlerin und die Alkoholverkäuferin. Auch Blade Runner Gaff hat zwei Auftritte, die stark an den Film erinnern.

Die Schauplätze: Sie besuchen die Tyrell-Pyramide, die Tierhändler-Gasse, das Augenlabor, das Bradbury Building samt Dach, die Polizei-Halle, den Sushi-Stand, das Yukon-Hotel sowie Taffy Lewis' schnieke Yuppie-Bar.


Anflug auf die Tyrell-Pyramide im Film.

nen Variationen. Zum Beispiel sind Ihre Optionen eingeschränkt, wenn Sie im Lauf des Spiels einen Menschen erschossen haben. Laut Hersteller verfügt **Blade Runner** über mindestens neun Endsequenzen; wir haben davon zwei gesehen.







Zwischen den fünf Kapiteln sehen Sie äußerst spannende Zwischensequenzen.

Was genial klingt, ist in der Praxis nicht ganz so toll: Ihre Handlungsmöglichkeiten sind recht beschränkt.

Detektiv-Zubehör

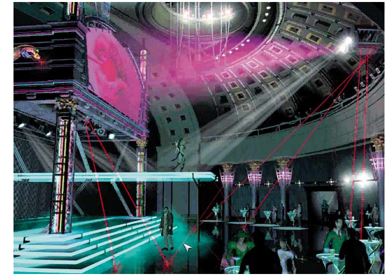
Drei Utensilien helfen Ihnen bei der Arbeit: Der KIA genannte Handheld-Computer speichert alle gefunden Hinweise und sortiert sie nach bestimmten Kriterien, etwa Person oder Verbrechen. Außerdem können Sie Fotos per ESPER-Maschine vergrößern und nach Hinweisen absuchen. Drittens ist da natürlich Ihre Pistole, die Sie per Rechtsklick ziehen. Das Fadenkreuz können Sie aber nur auf Personen richten, die vom Programm als Ziele akzeptiert werden. Im Polizei-Hauptquartier trainieren Sie beliebig oft Ihre Schießkünste an Attrappen. Je mehr Abschüsse Sie pro Durchgang schaffen, desto besser treffen Sie und desto weniger wird das Fadenkreuz bei jedem Schuß nach oben gerissen.

Fragen und Antworten

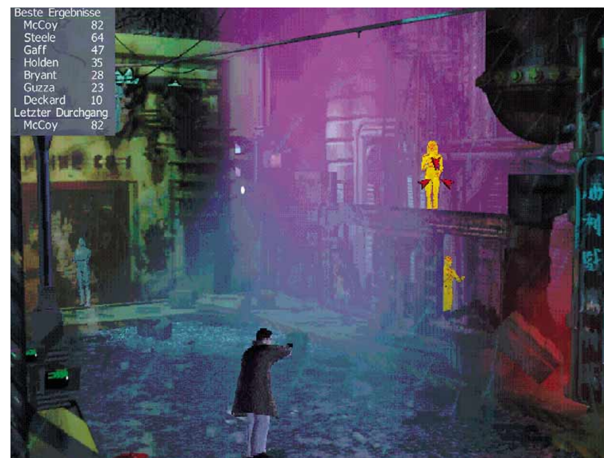
Das Wichtigste ist das Ausfragen von Leuten. Dies geschieht durch simples Anklicken der Person, das Gespräch läuft von allein ab. Der Höflichkeitsgrad Ihres Alter Egos wird im Optionsmenü auf eine von drei Stufen gestellt; auf Wunsch wählen Sie »manuell« und dürfen ab und zu das nächste Thema auswählen. Im schwersten von drei Schwierigkeitsgraden haben Sie begrenzte Finanzmittel, was aber nie wirklich ein Problem darstellt – und zu kaufen gibt es auch fast nichts. Zwei im Laufe des Spiel zu findende Munitionstypen geben Ihrer anfänglich recht schwachen Wumme mehr Durchschlagskraft.

Einen neuen Rekord stellt **Blade Runner** in Sachen Festplattenplatz auf: Satte 1.530 MByte verschlingt die (unnötige) Vollinstallation. LA





Alle Orte, die man in den Zwischensequenzen sieht, existieren auch im eigentlichen Spiel.



Je besser Ihre Punktzahl beim Übungsschießen (links oben von uns eingeblendet), desto zielgenauer schießen Sie im echten Einsatz.

Die Stimmung: Ganz wie in der Vorlage gibt es kaum eine Szene, in der es nicht regnet, tröpfelt oder aufs Dach trommelt. Die meisten Schauplätze sind sehr düster gehalten, ständige Werbedurchsagen könnten direkt aus den Kino-Lautsprechern stammen. Auch im PC-Spiel geht es darum, ob der Held nicht selbst ein Replikant ist. Diese Szenen erinnern aber mehr an die Buchvorlage zum Film, »Träumen Roboter von elektrischen Schafen« (Philip K. Dick). Auch die starke Betonung der Kostbarkeit echter Tiere stammt aus dem Buch.



Die Umsetzung der Szene im Spiel.

Blade Runner

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 DM	Festplatte:	180, 340, 1530 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
4fach CD	8fach CD	8fach CD
	DirectX	3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Prachtvolle Umsetzung eines Kultfilms.

Frischer Wind in alten Düster-Dungeons

Diablo: Hellfire

Das offizielle Diablo-Add-on bietet neues Futter für Hunderttausende Krieger, Bogenschützen, Magier – und Mönche.

Blizzard kupferte kräftig bei Zeichensatz-Rollenspielen á la Rogue und Hack ab, verbesserte die Bedienung dramatisch und verpackte alles in butterweich animierte Isometrie-Grafik. Dann noch schnell eine Story vom bösen Dämonen dazugestrickt, und fertig war der Kassenschlager Diablo. Auch ein knappes Jahr später hat das geniale Action-Rollenspiel nichts von seiner Attraktivität eingebüßt. Mit Hellfire erscheint nun ein Add-on speziell für Solospieler. Obwohl es nicht von Blizzard selbst, sondern der Sierra-Tochter Synergist Software stammt, fügt es sich nahtlos in das Originalprogramm ein. Neben dem bösen Diablo bekommen Sie es jetzt auch noch mit Na-Krul zu tun, einem seiner Chef-Dämonen.

Der Kampfmönch

Zu den bisherigen vier Dungeons mit je vier Levels kommen zwei neue Grafiksets mit insgesamt acht Stockwerken dazu. Zugänglich werden die neuen Abschnitte erst, wenn Ihr Charakter eine gewisse Erfahrung erreicht hat. Falls Sie keinen alten Spielstand mehr besitzen (es werden nur die Charakterwerte und 15.000 Gold übernommen), finden Sie auf unserer 2. CD einen Stufe-26-Krieger und einen ausbaufähigen Mönch. Letzterer stellt den neuen Heldentypen dar, der Kung-Fu-Tritte anwendet oder per Kampfstab mehrere Gegner gleichzeitig versemmelt. Der streitbare Geselle darf aber auch alle anderen Waffen und Rüstungen einsetzen. Als Spezialfähigkeit beherrscht er den »Search«-Zauberspruch, der herumliegende Objekte mit einer blauen Linie umgibt. Die sonstigen Unterschiede zu den bisherigen drei Charakteren sind marginal und lassen sich innerhalb kürzester Zeit ausgleichen.



Dieser Horde von Arch Liches ist nur mit dem Holy-Bolt-Spruch beizukommen.

Jörg Langer



Diablo Deluxe

Hellfire bietet nicht nur ein paar Zusatzlevels oder kleinere Bugfixes, sondern eine ganze Reihe von Neuerungen – vorneweg natürlich die vierte Charakterklasse. Aber Vorsicht: Sollten Sie nur die acht neuen Stockwerke mit Ihrem Stufe-30-Veteranen im normalen Schwierigkeitsgrad durchspielen wollen, werden Sie an einem langen Nachmittag durch sein.

In den ganzen Genuß kommen Sie hingegen, wenn Sie Hellfire zum Anlaß nehmen, mit einem neuen Charakter (vorzugsweise natürlich dem Mönch) noch mal von vorne anzufangen. Dann bekommen Sie die ganzen zusätzlichen Waffen, Objekte und Quests mit, beherrschen einige der neuen Zaubersprüche in hohen Ausbaustufen und genießen das nach wie vor geniale Diablo in einer Art Deluxe-Fassung. Ich kann Hellfire wärmstens empfehlen, zumal es die lange Wartezeit bis Diablo 2 verkürzt.



Im unheimlichen Nest scheinen manche Pyrotechnik-Orgien den Bildschirm zu sprengen.

Durch Nest und Gruft

Sobald Sie erfahren genug sind, gibt Ihnen ein neu in der Oberwelt plazierter Farmer den Auftrag, ein seltsames Gebilde am Rande seiner Weide zu sprengen. Die organische Masse entpuppt sich als Zugang zu einem riesigen Nest, dessen Monster-Königin kurzerhand die ganze Welt verschlingen möchte. Türen gibt es in dem alptraumhaften Bienenstock keine, statt Fässern zerdeppert man auf der Suche nach Gold schleimige Kapseln. Nachdem Sie sich in den vierten Level vorgekämpft und dabei den Auftrag eines kleinen Mädchens erfüllt haben, treffen Sie auf die Herrscherin des Nests. Von ihr erkämpfen Sie eine Karte, die Sie zu einem weiteren Schauplatz führt: den Crypts. Diese erinnern grafisch an die ersten vier Stockwerke von **Diablo**, sind aber mit oberfiesen Monstern gespickt, die Sie mit arkanen Sylvesterfeuerwerken eindecken. Am Ende wartet der Dämon Na-Krul auf Sie, der Sie mit jeder Attacke mehrere Meter zurückwirft. Wenn Sie ihn besiegen, erhalten Sie den geheimen Superduper-Zauberspruch Apokalypse.



Der Mönch steht vor dem Eingang zur Gruft, dem zweiten neuen Schauplatz.

Warp: Teleportiert Sie zum nächstgelegenen Ausgang.



Search: Hebt alle am Boden liegenden Objekte hervor.



Reflect: Die Attacke eines Gegners trifft ihn selbst, nicht Sie.



Berserk: Die verzauberte Kreatur greift alles in ihrer Nähe an.



Wall of Lightning: Eine Barriere aus Blitzen beschützt Sie.



Immolation: Feuerbälle schießen ringförmig in alle Richtungen.



Neue Zaubersprüche

Außer den rund 30 neuen Monstern ist auch eine ganze Reihe weiterer Gegenstände und Waffen eingebaut worden. Da gibt es Bögen, die Blitze, Flammenbälle oder drei Pfeile gleichzeitig verschießen, oder Runensteine, die magische Fallen erschaffen. Vor allem einer der sechs neuen Zaubersprüche sorgt für Freude: »Warp« teleportiert Sie in höchster Not zum nächstgelegenen Ausgang – der kann aber durchaus auch nach unten, in einen noch kniffligeren Abschnitt führen...

Beim Neustart eines (Solo-)Spiels dürfen Sie jetzt zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen; ein Held der Stufe 25 hat beispielsweise in der Hell-Stufe kaum Überlebenschancen. Weitere Änderungen: In der Stadt laufen Sie auf Wunsch doppelt so schnell wie sonst umher, und der Heiler füllt Ihre Lebenspunkte automatisch auf. Alle neuen Features sind auch in den 16 bisherigen Levels und für die drei alten Charakterklassen zugänglich. Einzige Schwäche: **Hellfire** besitzt keinen Multiplayer-Modus. Dafür erhalten Sie auch in den »alten« 16 Levels ganz neue Quests. LA

Unser Held gegen 18 Monstertypen:



Von links nach rechts: Arch Lich, Lashworm, Reaper.

Hellboar, Devil Kin Brute, Torchant.

Flesh Thing, Arachnon, Crypt Demon.

Necromorb, Tomb Rat, Horkdemon.

Satyr Lord, Venomtail, Skullwing.

Felltwin, Endgegner Na-Krul, Defiler.

Diablo: Hellfire

Genre:	Add-on	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	150 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 60	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	32 MByte RAM	32 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	nicht vorhanden

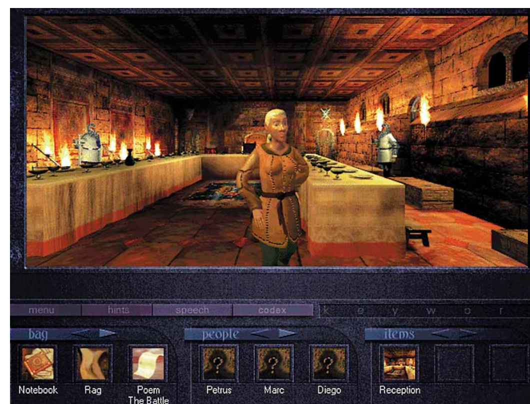


Sehr gelungene Diablo-Erweiterung.

Reise durch Renderland

Pilgrim

Das Wandern ist des Pilgers Lust – auf Sightseeing-Tour im Mittelalter.



Renderschönheit: Isabeau ist Simons heimlicher Schwarm.

Heutzutage wäre die Geschichte von **Pilgrim** ein klarer Fall für die Talkshows: Um den letzten Wunsch seines Vaters zu erfüllen, muß Simon de Lancrois einem Unbekannten ein geheimnisvolles Manuskript überbringen. Nur den Aufenthaltsort von »Petrus« kennt er: Toulouse.



Endlich! Wir haben den mysteriösen Petrus gefunden.

Rüdiger Steidle



Chance vergeben

Es hätte so schön werden können: Die Handlung von Pilgrim ist fast so spannend wie ein gutes Buch. Authentisch wirkende Gebäude und stimmige Musikuntermalung lassen mittelalterliches Flair entstehen.

Leider wird die schöne Atmosphäre durch die veraltete Technik zunichte gemacht. Ein umständliches Interface macht das Spiel unnötig kompliziert. Das Makromedia-Tool ist eben nicht für Spiele konzipiert worden, sondern für Menüsysteme. Die Städte wirken steril und ausgestorben, die wenigen Personen stehen leblos und stupide in der Gegend herum. Die Pilgerschaft kann neben hochkarätiger Konkurrenz wie Riven oder Zork: Großinquisitor nicht lange bestehen.

Reisen war im Mittelalter nicht gerade ein erholsamer Wochenendtrip, sondern ein Abenteuer für Wagemutige. Bis Sie als Pilger in die ferne Großstadt gelangen, müssen Sie eine Menge Hindernisse überwinden. Auch in Toulouse gönnt man Ihnen keine Verschnaufpause – Ihre Probleme fangen dort erst richtig an. Auf den Spuren eines mysteriösen Geheimbundes werden Sie vom Klerus gejagt und geraten in die Fänge des Adels. Natürlich darf auch eine kleine Liebesgeschichte nicht fehlen, um den Plot komplett zu machen.

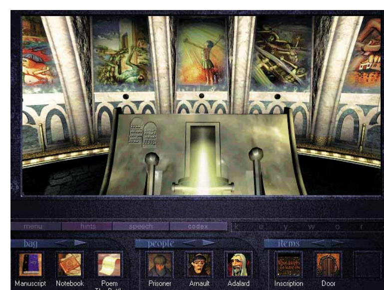
3D im Mittelalter

Wie **Riven** und Konsorten spielt auch **Pilgrim** in einer gerenderten 3D-Umgebung, allerdings kann die Qualität der Grafiken mit den Genrekollegen kaum mithalten. Der Spieler bewegt sich ausschließlich blockweise durch die Landschaft, moderne Features wie Kamerafahrten oder Rundumsicht fehlen völlig. Auch sonst gibt sich **Pilgrim** sehr konservativ: Mit dem intelligenten Mauszeiger können Sie interessante Gegenstände betrachten oder automatisch im Inventar verstauen. Kommt es zu einem Dialog, wählen Sie das Gesprächsthema aus einer Liste bekannter Objekte und Personen aus.

Bildung inklusive

Bei manchen Unterhaltungen erscheinen themenbezogene Schlüsselwörter im Bedienungsfeld. Klicken Sie darauf, wird Ihnen zum Beispiel beschrieben, wie es um das mittelalterliche Liebesleben bestellt war. Leider ist das Online-Lexikon in Aufmachung und Inhalt recht trocken geraten.

Die eingebaute Hint-Funktion gibt Lösungshinweise zum aktuellen Rätsel, meist jedoch von eher zweifelhaftem Wert. Aber auch ohne die Tips lassen sich die logischen Aufgaben in relativ kurzer Zeit lösen. Durch den episodenhaften Aufbau bleiben die Örtlichkeiten überschaubar. Zielloses Herumirren kommt bei **Pilgrim** nicht vor, Sie wissen immer, was als nächstes zu tun ist. RS


Hier sind Bibelkenntnisse äußerst hilfreich.

Pilgrim

Genre:	Grafik-Adventure	Hersteller:	Bomico
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene	System:	ab Windows 3.1
Sprache:	Englisch (Deutsch i. V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	50 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	6fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Atmosphärisches Render-Adventure.

Freddy Mercury rettet die Welt

Queen – the Eye

Mit der Macht der Musik und begleitet von 56 Queen-Stücken besiegen Sie in diesem Action-Adventure ein totalitäres System.

Die Zukunft. Unendliche Kontrolle. Ein kybernetisches Netzwerk, genannt »das Auge«, versklavt die Gesellschaft. Bestrebt, jegliches kreative Denken der Menschheit zu eliminieren, hat das Auge einen riesigen Überwachungsapparat geschaffen. Ein Angehöriger der Gedankenpolizei stößt bei einem Wachgang auf einen Raum voller Melodien. Doch bevor er das Geheimnis der Phantasie ergründen kann, wird Agent Dubroc ertappt und dazu verurteilt, in einer sadistischen Gameshow um sein Leben zu kämpfen.



Im Venedig der Zukunft hausen garstige Mutanten.

Viva la Musica

Die abstruse Handlung des futuristischen Action-Adventures Queen – the Eye können Sie getrost vergessen und sich gleich ins Spiel stürzen. Nach dem Prozeß finden Sie sich in Gestalt von Dubroc in einer riesigen Arena wieder, die den ersten Abschnitt des Spiels bildet. Insgesamt prügeln und puzzeln Sie sich durch fünf Welten. Sie durchqueren die venezianisch anmutenden »Works«, verbringen eine Nacht in der Oper, erforschen die Unbekannte Zone, und treten schließlich in der Letzten Domäne dem Auge gegen-über. Jeder Level ist thematisch an Werke der Rockband Queen angelehnt, die neben dem Namen die Musik zu diesem Spiel lieferte.

Perspekiven-Panik

Die gerenderte Spielumgebung und Ihren Polygon-Charakter sehen Sie dabei aus den unterschiedlichsten Perspektiven. Leider wird Dubroc oft von Gegenständen verdeckt oder ist hinter Feinden nicht zu erkennen. Besonders bei Kämpfen sorgen die häufigen Kamerawechsel für Irritationen, schnell verliert man den Gegner aus den Augen. Trotz zahlreicher Special Moves kommt Agent Dubroc ohne eine Waffe nicht weit. Glücklicherweise finden Sie von Zeit zu Zeit wirksamere Mordwerkzeuge, die das Überleben erleichtern. Um einen Level siegreich zu beenden, ist auch ein wenig Kopfarbeit gefragt. Komplexere Aufgaben als klassische »Welcher Hebel öffnet die Tür«-Rätseleien finden sich aber nur selten. RS



Den ersten Endgegner muß Dubroc im Schwertkampf bezwingen.

Rüdiger Steidle



Freddys Fingerverrenkung

Optisch und akustisch ist Queen – the Eye ein Genuß. Auch ohne 3D-Beschleuniger ist die Grafik angenehm flüssig und glänzt mit perfekt gerenderten Schauplätzen und realistischem Motioncapturing. Die musikalische Begleitung hat Kinoqualität: Sechsundfünfzig Queen-Tracks füllen die fünf CDs.

Um so bedauerlicher, daß die Entwickler darüber das eigentliche Spiel vernachlässigt ha ben: So mancher Schuß geht ins Leere, weil sich Dubroc mit der unpräzisen Steuerung partout nicht auf den Feind ausrichten läßt. Häufiges Wechseln der Perspektive nervt bei Kämpfen ungemein. Trotzdem eine Alternative für Spieler, die eine Allergie gegen wippende Zöpfe entwickelt haben.

Queen – the Eye

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	60 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM	16 MByte RAM	16 MByte RAM
4fach CD	4fach CD	6fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden



Prügel-Adventure mit nerviger Steuerung.

Ein Alien als Fluchthelfer

Oddworld



Ein Außerirdischer bricht aus: Der ausgemergelte Abe will einem Fast-Food-Schicksal entgehen.

Der Mudokaner Abe führt ein trauriges Dasein. Als versklavte Putzkraft schrubbt er ganztägig die schmutzigen Flure einer verkommenen Lebensmittelfabrik. Bis der Außerirdische mit den unschuldigen Glubschaugen entdeckt, daß er mitsamt seinen Artgenossen die Zutat der nächsten kulinarischen Sensation werden soll. Zu Tode erschrocken, beschließt Abe zu fliehen. In der Mischung aus Adventure, Denk- und Actionspiel **Oddworld: Abe's Oddysee** begleiten Sie das arme Beinahe-Würstchen Abe auf seiner Flucht über die Plattformen gewaltiger Fabrikhallen, düsterer Viehhöfe und eines unheimlichen Urwaldes.



Ein energieblitzender Roboter stoppt den Einsatz von Abes Geisteskräften.

Wilde Wachen

Jeder Level ist in bildschirmgroße Abschnitte unterteilt. In beinahe jedem lauern neue Gefahren wie wild grunzende Wachposten oder tiefe Abgründe. Ihre Aufgabe ist es, Abe durch diese Hindernisse in die rettende Freiheit zu lenken. Mal ist präzises Timing gefragt, damit Abe den Aufsehern unbemerkt eine Bombe auf den Wachgang legen kann. Dann wieder bedient er Schalter, die Bestien über den Jordan befördern.

Kraft des Geistes

Abe ist kein Held mit ausgedehntem Waffenarsenal – wehrlos ist der Mudokaner deshalb aber noch lange nicht. Er kann sich im Schatten verstecken, geräuschlos schleichen und ziemlich weit springen. Seine wahren Kräfte sind allerdings geistiger Natur. Nach einer kurzen Konzentrationsphase erlangt Abe per spiritueller Verbindung Kontrolle über die Standard-Aufseher. Dann marschieren Sie als schwer bewaffnete Bestie umher und ballern nichtsahnende Kollegen über den Haufen. Sobald das Opfer seinen Zweck erfüllt hat, löst sich Abe aus der mentalen Koppelung – was die Wachen in die Luft sprengt.

Der Spielausgang richtet sich danach, wie viele versklavte Artgenossen Abe befreit. In der riesigen Spielewelt schuften 99 Mudokons, ein Großteil davon in gut versteckten Geheimlevels. Je nachdem, wie viele Abe von ihrem Schicksal erlöst, fällt die Schlußsequenz eher lau oder glorreich aus. PS


Die baumelnden Stachelkugeln drohen Abe in die Tiefe zu stoßen.

Peter Steinlechner



Lust und Frust

Was der Mudokaner alles erlebt, besteht dank erstklassiger Zwischensequenzen und spannender Story fast schon den Vergleich mit Leinwand-Epen. Die Spielgrafik selbst kommt zwar ohne spektakuläre Effekte aus, ist aber ungemein liebevoll gezeichnet. Das gilt ganz besonders für Abe, der zusammen mit Floyd einer der originellsten PC-Charakterköpfe der letzten Monate ist.

Oddworld verknüpft geschickt Elemente aus Adventure, Action und einem Schuß Denkspiel Marke »Lemmings«. Immer wieder lauern neue Herausforderungen auf Abe, ständig gibt es Überraschungen. Allerdings verlangt Abe's Oddysee auch vom Spieler übermenschliche Fähigkeiten. Meist geht es logisch zu, aber zwischendurch stoppt immer wieder ein undurchschaubares Puzzle den Spielfluß. Und dann stecken Sie leider dauerhaft fest, weil Sie wegen des linearen Lösungswegs nur selten woanders weiterknobeln können. Oddworld ist eine klare Empfehlung für echte Gehirnakrobaten, Normalsterbliche beißen alle halbe Stunde wütend in die Tastatur.

Oddworld: Abe's Oddysee

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	GT Interactive
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	1 oder 257 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM 4fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Intelligenter Genremix mit Frustmomenten.



Belle Star jetzt in den GameStar-Farben.

Ultima Online Tagebuch

DER ZWEITE MONAT

Unser monatlicher Tagebucheintrag hält Sie auf dem laufenden über Ultima Online und die GameStar-Heldin »Belle Star«.

Es tut sich was in Ultima Online. Neue Hilfe-Menüs sind dem Ruf nach einem Game-Master (GM) »vorgeschaltet« und verzweigen teilweise auf die Ultima-Webpages. Außerdem erfährt man seit kurzem auf Anklicken nur noch den Namen eines Mitspielers, nicht mehr Beruf oder Status. Da jede Änderung am Server-Code die Gefahr neuer Programmfehler mit sich bringt, verlangen viele Spieler, Origin solle erst einmal die bestehenden Bugs beseitigen. Als Hauptprobleme gelten Server-Instabilität, Lag und gravierende Sicherheitslücken, dazu kommen Dutzende »kleinerer« Bugs im eigentlichen Spiel. Eine Petition der Ultima-Kritiker kursiert unter www.dragonfire.net/~uoc/ im Web.



Ein ganzer Wald und kein Holz? Getreu dem »Ökonomie-Prinzip« sind alle Rohstoffe begrenzt.

Belle Star's Diary

Tag 3: In Trinsic

Die Nacht im Park von Trinsic war kühl. Doch in meinen neuen Mantel gehüllt, überstand ich sie ohne Schaden. Die Stadt selbst ist riesig, schon jetzt habe ich mich etliche Male verlaufen, nur beim Versuch, zurück zum Stadttor zu finden. Ich fertige eine Karte an, vielleicht kann ich sie später auch verkaufen. Ein erster Erfolg! Ich habe einen Händler gefunden, der mir für die gefundene Armbrust, einen selbstgemachten Bogen und meine Pfeile ein hübsches Sümmchen bezahlt hat. Er sagt auch, daß er gern weitere Pfeile von mir kaufen werde. Also will ich zusehen, daß ich mein Handwerkszeug zusammenbekomme. Damit mir nicht wieder alles gestohlen wird, bringe ich einen Großteil meiner Barschaft auf die Bank. Dort bekommt man ohne Gebühr ein Schließfach, in das man auch Wertgegenstände einsperren kann.

Als nächstes begab ich mich auf die Suche nach einem Werkzeugmacher. Als ich bei einem Schneider vorbeikam, konnte ich der Versuchung nicht wiederstehen und erwarb einen Färbebottich und Farben. Nun erstrahlen Kleid und Mantel im feinsten Dunkelblau, unserer Familienfarbe. Direkt vor der Schneiderei tauschte ein freundlicher Zeitgenosse sein Übungsbeil gegen einen meiner Bögen. So kostete mich dieses Werkzeug kein Geld. Von den gesparten Groschen werde ich mir diese Nacht ein Bett im Traveller's Inn leisten.



Mühsam nährt sich das Eichhörnchen: Zwei Bögen und zwei Dutzend Pfeile später hat Belle Star zwei Punkte »Bogenmachen« dazugelernt.

Tag 4: Schufterei

O weh! Das Holzfällen ist gar nicht so einfach, wie ich mir das vorgestellt habe. Nicht jeder Baum gibt überhaupt gutes Holz – und dann spalten meine plumpen Schläge meist nur Rinde und etwas Feuerholz ab. Zuletzt hatte ich dann doch genug zusammen, um wieder einige Pfeile herstellen zu können.

Auf dem Rückweg zur Stadt wurde ich Zeuge eines gräßlichen Vorfalls. Bei einer kleinen Hütte auf einer Lichtung beobachtete ich drei finstere Gestalten. Ich hielt mich hinter Bäumen versteckt, da sie mir verdächtig erschienen. Als ein Ritter des Weges kam, zog einer der drei einen Zauberstab und richtete ihn auf den Neuankömmling. Ein mächtiger weißblauer Blitz schoß heraus und fällte das arme Opfer auf der Stelle. Darauf fledderten die drei Schufte den Toten. Ich aber machte mich leise aus dem Staub und rannte, als wäre der Teufel hinter mir her, bis ich die rettenden Stadttore erreichte.

(wird fortgesetzt)

Budget

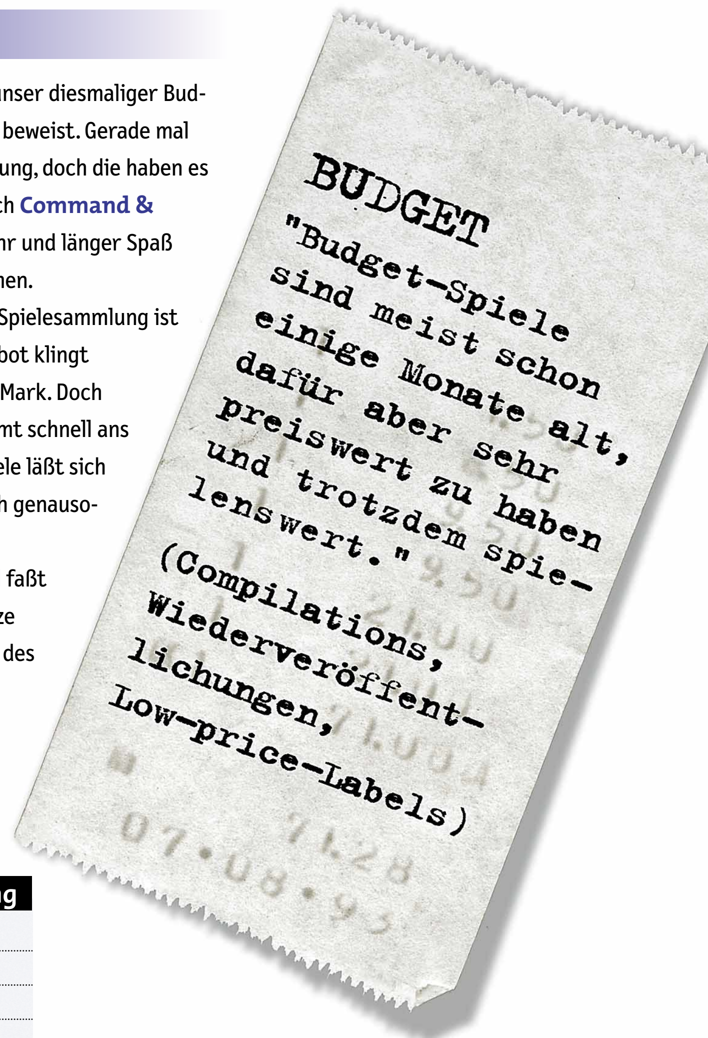
Charles Glimm



Weniger ist manchmal eben doch mehr – wie unser diesmaliger Budget-Toptitel (das Strategie-Bundle von Virgin) beweist. Gerade mal zwei Spiele verlieren sich in der riesigen Packung, doch die haben es wahrlich in sich. Sowohl **Civilization 2** als auch **Command & Conquer** sind Super-Klassiker, die alleine mehr und länger Spaß machen als viele Riesen-Compilations zusammen.

Ein typisches Beispiel für eine »klassische« Spielesammlung ist dagegen die **Big 10** von Koch Media. Das Angebot klingt zunächst verlockend: Zehn Titel für knapp 50 Mark. Doch wenn man sich die enthaltenen Programme mal etwas genauer ansieht, kommt schnell ans Licht, daß die Rechnung in diesem Fall nur halb aufgeht. Ein Großteil der Spiele läßt sich beim besten Willen nur als Trash bezeichnen, und so hätte das Pack eigentlich genausogut Big 4 heißen können, nach den vier guten Programmen.

Sierra geht derweil wieder einen leicht anderen Weg. **The Best of Dr. Karl** faßt fünf gute Spiele und das bewährte **Print Artist** zu einem Paket »für die ganze Familie« zusammen. Gerade zu Weihnachten, wo die größte Grußkartenorgie des Jahres ansteht, möglicherweise ein gelungenes Konzept, um neue Käuferschichten anzusprechen.



Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Compilation	11/97	90%
2	Megapak 7	Compilation	-	87%
3	Civilization 2/C&C	Compilation	NEU	86%
4	Megapak 8	Compilation	12/97	84%
5	Extreme Velocity	Compilation	-	84%
6	Eurofighter 2000	Budget	NEU	83%
7	Discworld 2	Budget	12/97	83%
8	Megasixpak	Compilation	10/97	83%
9	Magic Carpet 2	Budget	-	83%
10	Colonization	Budget	-	82%
11	Toonstruck	Budget	-	81%
12	Megapak 6	Compilation	-	80%
13	Fighter Anthology	Compilation	11/97	80%
14	Wing Commander 3	Budget	10/97	80%
15	Zork Special Edition	Compilation	-	79%
16	Lemmings 1-3	Budget	-	79%
17	Indy Car Racing 2	Budget	-	79%
18	Links 386 CD	Budget	11/97	77%
19	Earthworm Jim	Budget	-	77%
20	The Best of Dr. Karl	Compilation	NEU	76%

Die 20 besten Budget-Wiederveröffentlichungen und Compilations. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Das strategische Duett

Command & Conquer Civilization 2

Virgin bringt pünktlich zu Weihnachten zwei Strategiespiele der allerersten Garde im Doppelpack unters Volk.



Command & Conquer: Der erste große Echtzeit-Strategie-Hit.



Civilization 2: Forschen und Siedeln bis in Raumfahrt-Zeitalter.

Gleich zwei der erfolgreichsten Strategiespiele aller Zeiten veröffentlicht Virgin zum Preis von einem.

Command & Conquer

Command & Conquer ist einer der wichtigsten Meilensteine der Spiele-Geschichte. Westwood verhalf damit im Herbst 95 im Handstreich der Echtzeit-Strategie-Gattung zum großen Durchbruch. Dabei erfand der Hersteller aus Las Vegas das Rad nicht einmal neu, sondern entwickelte das hauseigene, zwei Jahre alte Dune 2 weiter.

In Command & Conquer streiten zwei Seiten um die Macht in der nahen Zukunft. Die GDI vertritt das Gute, verteidigt Militärbasen oder rettet Zivilisten. Die Bruderschaft von NOD dagegen steht für das Böse und soll etwa gelegentlich Dörfer in Afrika überfallen. Im Mittelpunkt des Konflikts steht das geheimnisvolle Tiberium. Um diesen Rohstoff kämpfen Sie in Echtzeit mit Ihren Armeen. Alle Einheiten, vom einfachen Soldaten über Panzer bis zum Helikopter, reagieren sofort auf Befehle des Spielers und bauen Basen, sammeln Rohstoffe oder attackieren den Feind. Obwohl mit Alarmstufe Rot längst der noch erfolgreichere Nachfolger erschienen ist, muß sich der erste Teil nicht verstecken – vielen gilt er in Netzwerk-Partien sogar als spielerisch ausgewogener.

Civilization 2

So mancher Zeitgenosse hält Sid Meiers Civilization 2 für das genialste Spiel aller Zeiten. Sie begleiten eine einsame Siedlereinheit aus dem Jahr 4000 v. Chr. durch die Menschheitsgeschichte und erleben hautnah die Hochzeit der alten Römer, überstehen das Mittelalter und verlassen irgendwann dank erfundener Raumfahrt den Planeten. Dieses Ziel erreichen Sie mit einer möglichst geschickten Mischung aus ständigem Forschen, Handeln, Bauen und natürlich Kriegführen. Civilization 2 überläßt Ihnen dabei weitestgehende Freiheiten – solange Ihre Bevölkerung Fortschritte macht, ist so ziemlich alles erlaubt. Das Schicksal Ihres Volkes verfolgen Sie aus isometrischer Perspektive. PS

Peter Steinlechner



Strategie-Einsteiger: zugreifen!

Falls es tatsächlich noch jemanden geben sollte, der eines der beiden Spiele nicht hat: Günstiger kommen Sie derzeit weder an Command & Conquer noch an Civilization 2. Sowohl Westwoods Echtzeit-Hit als auch Sid Meiers Strategie-Bestseller fesselt problemlos für Wochen an den Bildschirm.

Der Preis ist angemessen, rangiert aber oberhalb echter Schnäppchen-Regionen. Gerade deswegen ist es schade, daß Virgin in beiden Fällen nicht auch die Missions-CDs mitliefert und sich auf die Hauptprogramme beschränkt. Da hätte ruhig mehr drin sein können. Zumal es inzwischen nicht mehr ganz einfach ist, speziell das Add-On zu Command & Conquer, Der Ausnahmezustand, im Laden aufzutreiben.

Virgin Strategie-Bundle

Preis:	ca. 100 Mark	Hersteller:	Virgin
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	DOS/Win 3.1	Festplatte:	ab 30MByte
Hardware:	min. 486DX2/100		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Sehr gut
Civilisation 2	Strategie	Sehr gut

Zwei Spiele, die in jedes Archiv gehören, für monatelangen Spielspaß gut sind und zu diesem Preis bislang noch nicht zu haben waren. Allerdings vermissen wir bei Command & Conquer die Missions-CD.

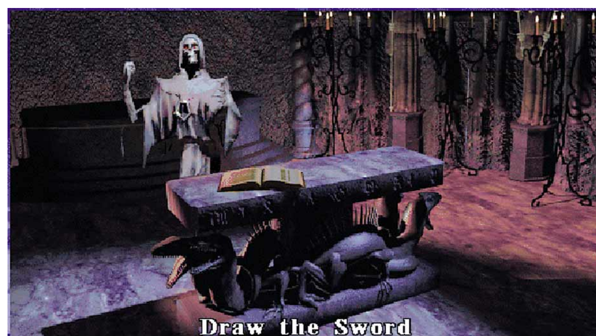
86%

Perfekt als Einstieg ins Strategie-Genre.

Mit 50 Mark sind Sie dabei

Big 10

Man recycle ein paar ordentliche Spiele und garniere sie mit allerlei Nichtigkeiten – fertig ist der neueste Zehnerpack.



Shannara: Grafik-Adventure mit Rollenspiel-Elementen.

Compilation-Profi Koch Media hat seit kurzem auch eine Budget-Reihe für den kleineren Geldbeutel im Programm. Wie bei den Megapaks finden sich 10 Spiele in der Pappschachtel, für die Sie allerdings mit 50 Mark nur die Hälfte auf den Ladentisch legen müssen. Der Untertitel des Big-10-Packs, »Strategie – Sport – Adventure«, weist bereits auf die Genres der Einzeltitel hin.


Jagged Alliance: Spannende Söldnerkämpfe.

Abenteuerlustig

Fans besonders knackiger Puzzlekost kommen recht ordentlich auf ihre Kosten. **The Riddle of Master Lu** ist ein klassisches Grafik-Adventure mit fotorealistischen Rendergrafiken und massig Rätseln. Begleiten Sie den Archäologen Robert Ripley auf seiner Suche nach geheimnisvollen Artefakten. Die Puzzles sind durchgehend logisch, wenngleich teilweise recht schwer. Kein Leichtgewicht ist auch das Fantasy-Adventure **Shannara**. Die Umsetzung einer Terry-Brooks-Romanvorlage gehört zu den anspruchsvolleren Programmen seines Genres. Ein aufwendiges, mausgesteuertes Parsersystem macht komplexe Befehle möglich und zur Lösung der recht schwierigen Puzzles auch nötig. Rollenspielanleihen und jede Menge Textausgabe machen **Shannara** schließlich endgültig zu einem Fall für Experten.

Actionreiche Strategie

In Sir Techs rundenbasiertem Taktikspiel **Jagged Alliance** sind Sie der Anführer einer kleinen Söldnertruppe. Statt ganzer Hundertschaften anonymen Kanonenfutters besteht Ihr Grüppchen aus stark personifizierten Einzelkämpfern, die einem nach ein paar Missionen richtig ans Herz wachsen. Ein kleiner Management-Part bildet den Rahmen für die Befreiung einer in 60 Sektoren aufgeteilten Insel.

Ganz stark in die Action-Ecke drängt **Terra Nova** von Looking Glass. Als Kommandant einer Spezialeinheit riskieren Sie aus einem schwerbewaffneten Kampfanzug heraus den 3D-Blick in eine feindverseuchte Umgebung. Meist ist dabei ein flinker Feuerfinger wichtiger, als großartig taktisch vorzugehen.

Schlappe Sportler

Die Hälfte aller Titel ist Spiel und Sport gewidmet – und von entsetzlicher Qualität. Außer beim annehmbaren **Grandmaster Chess** sollten Sie sich lieber selbst sportlich betätigen und den Müll in die entsprechende Tonne kicken. **Anyone for Cards?**, **Hardball 3**, **3D Table Sports** und **Twisted Mini Golf** (kennt die überhaupt jemand?) sind allesamt entweder uralt oder grottig schlecht. MG

Michael Galuschka



Großes Qualitätsgefälle

Das Fazit ist einfach: Haben Sie mindestens zwei der oben ausführlich beschriebenen Highlights noch nicht, ist die Big-10-Sammlung auf jeden Fall einen Blick wert. Ein wenig granteln will ich allerdings über die längst vergessen geglaubte Politik, ein paar Toptitel mit massig Schrott aufzufüllen, um so werbewirksam auf einem gigantischen Zehnerpack herumreiten zu können. Eine zwiespältige Angelegenheit, besonders bei den Adventures, sind die englischen Originalversionen. Sie gefallen mir deutlich besser als die deutschen Umsetzungen, erfordern aber eine wirklich fundierte Kenntnis der Sprache.

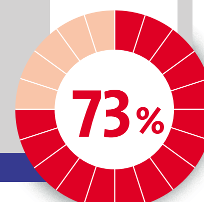
Big 10

Preis:	ca. 50 Mark	Hersteller:	Koch Media
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
System:	DOS/Windows	Festplatte:	ab 3 MByte

Hardware: 486/66, 8MByte RAM: 2fach CD-ROM

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Jagged Alliance	Strategie	Gut
The Riddle of Master Lu	Adventure	Gut
Terra Nova	Action	Gut
Shannara	Adventure	Gut
Grandmaster Chess	Schach	Befriedigend
Buried in Time	Adventure	Ausreichend
Hardball 3	Sport	Ausreichend
3D Table Games	Sport	Mangelhaft
Anyone for Cards?	Kartenspiel	Ungenügend
Twisted Mini Golf	Sport	Ungenügend

Vier gute Spiele lohnen den Kauf; sie waren aber alle schon auf anderen Koch-Compilations zu finden. Der Rest ist nicht der Rede wert.



Viele Füller, wenige Knüller.

Super EF 2000

Sparen Sie Millionen – den Eurofighter gibt´s jetzt zum Spartarif.


Nach wie vor eine absolute Spitzensimulation: Super EF 2000.

Michael Schnelle

Immer noch klasse

Der gute, alte Eurofighter hat in den letzten beiden Jahren kaum an Attraktivität eingebüßt.

Gut, ganz so schön wie der Nachfolger F-22 ADF ist der EF 2000 natürlich nicht. Dafür gibt es einen richtigen dynamischen Feldzug und nicht nur Instantmissionen. Mit der Windows-Version sind auch die altbekannten Installationsprobleme Schnee von gestern. Damit gibt es keinen Grund mehr, diesem Highlight die Landegenehmigung auf Ihrer Festplatte zu verweigern.

Im Bundestag umstritten, zieht der Eurofighter 2000 am PC bereits seit zwei Jahren höchst erfolgreich seine Runden. Als Oberkommandeur und Staffelführer in einer Person planen und absolvieren Sie Einsätze jeder Art. Etliche CPU-gesteuerte Geschwader bevölkern den Himmel oder warten auf der Rollbahn, bis sie endlich ihre Starterlaubnis erhalten.

Die Windows 95-Variante unter dem Titel Super EF 2000 enthält neben der Edelsimulation des Prestigefighters auch die TACTCOM-Erweiterung, womit sich der Skandinavien-Feldzug noch individueller planen läßt. MIC

Super EF 2000

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Softprice
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	20 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Modem/Netzwerk)		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM	16 MByte	32 MByte
2fach CD	4fach CD	4fach CD

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut



Ein Muß für jeden Flugsimulations-Fan.

The Best of Dr. Karl

Sierras Sechserpack hat für jeden Geschmack das passende Programm.



Bunte Comicgrafik macht King's Quest 7 sehens- und spielenswert.

Dr. Karl empfiehlt Ihnen diese Compilation vergangener Sierra-Hits. Beim Strategiespiel Caesar 2 schlagen Sie Schlachten und pflegen Provinzen. Weniger kriegerische Gemüter erforschen die Märchenwelt des Adventures King's Quest 7 oder knobeln bei Professor Tim. Das actionreiche Earthsiege 2 war schon auf unserer CD 11/97, Creepnight schließlich macht den Friedhof zum Flipper. Mit Print Artist können Sie Glückwunschkarten und Poster gestalten. RS

Rüdiger Steidle

Feiertags-geeignet

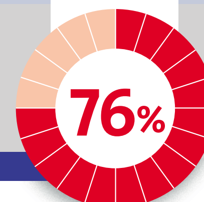
Diese Spielesammlung eignet sich vortrefflich dazu, die kommenden Feiertage ohne bleibende Schäden zu überstehen. Der Genre-Mix bietet für jeden etwas, auch wenn die Titel zum Teil schon einige Zeit auf dem Buckel haben. Mit Print Artist lassen sich Weihnachtskarten für Omi drucken. Überflieger wie die Gold Games 2 holt Dr. Karl trotzdem nicht ein.

The Best of Dr. Karl

Preis:	ca. 80 Mark	Hersteller:	CUC Software
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	DOS/Windows ab 3.1	Festplatte:	ab 2 MByte
Hardware:	Pentium, 8 MByte RAM		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Earthsiege 2	Simulation	Sehr gut
Caesar 2	Strategie	Gut
King's Quest 7	Adventure	Gut
3D Ultra Pinball Creepnight	Flipper	Befriedigend
Prof. Tims verrückte Werkstadt	Denkspiel	Befriedigend
Print Artist 3	Anwendung	–

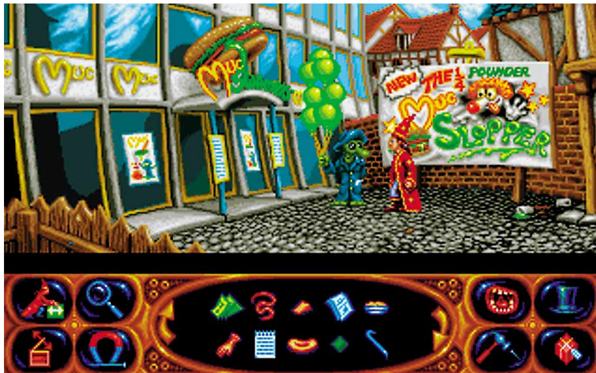
Dr. Karl setzt auf Klasse statt Masse und fährt damit recht gut. Die einzelnen Titel gehören durchwegs zu den besseren ihres Genres. Der Print Artist ist eine nette Beigabe.



Gut gemischte Sierra-Hits.

Simon the Sorcerer 1 & 2

Die Alternative zu LucasArts.



Bei Muc Swampy´s gibt es die leckeren Sumpf-Burger.

Rüdiger Steidle

Lustiger Lehrling

Auch vor Floyd gab es Helden. Mag die Grafik auch nicht mehr ganz taufrisch sein und das Interface umständlich wirken, der Nachwuchszauberer ist immer noch eine Empfehlung wert. In Sachen Pointen pro Minute sind Adventure Softs Erstlingswerke auch heute ganz vorne mit dabei. Lediglich die etwas verdrehte Logik des ersten Teils kreide ich dem Adventure-Doppelpack an.

Adventure Softs Simon the Sorcerer 1 und 2 gelten als einzig echte Alternative zu den LucasArts Adventures. Ein Zauberbuch saugt den jungen Simon in ein Märchenreich. Wo er schon mal da ist, befreit der junge Held gleich die Einwohner vom bösen Sordid. Nach klassischer Adventure-Art steuern Sie Simon mit Verben und Symbolen. An Rätseln wird dabei einiges geboten, von einer Rapunzelrettung bis zum Magie-Wettbewerb. Die witzigen Dialoge und bizarren Charaktere sorgen immer wieder für Lacher. RS

Simon the Sorcerer 1 und 2

Genre:	Adventure-Bundle	Hersteller:	Bomico
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	1 MByte
Spieler:	Einer		

Minimum	Standard	Optimum
386/40	486/66	486/66
4 MByte RAM	8 MByte RAM	8 MByte RAM
2fach CD	4fach CD	6fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden



Humorig-skurrile Fantasy-Adventures.

Schreiben Sie uns, was Sie denken.

Leserbriefe

Eine der von Ihnen am meisten gestellten Fragen in den letzten Wochen war: »Wann startet endlich Eure Website?«. Das Warten hat ein Ende – seit kurzem finden Sie unser von Magnus Kalkuhl designtes Onlineangebot unter der Adresse www.gamestar.de.





GameStar Heft ★ News ★ Pinboard ★ Download ★ Links ★ Charts ★ Team

Charts
Verkauf
Leser

Alle Genres
Action
Strategie
Sport
Simulationen
Adventures
Budget

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Jedi Knight	3D-Action	NEU	90%
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	88%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	G-Police	Actionspiel	NEU	83%
7	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
8	Sub Culture	U-Boot-Sim.	NEU	82%
9	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
10	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
11	Descent 2	3D-Action	-	81%
12	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81%
13	MDK	Actionspiel	-	80%

Raumschiff GameStar ist online! Hier sehen Sie einen kleinen Ausschnitt. Von oben nach unten: Startseite, Team-Vorstellung, Charts. Statten sie uns doch einen Besuch ab: http://www.gamestar.de

Lauter bitte!

Euer Heft ist gut konzipiert. Außerdem gefällt mir GameStar TV sehr gut. Nur der Ton war letztes Mal komisch, ich mußte an manchen Stellen genau hinhören, vor allem, wenn Peter geredet hat. Lauter bitte! Außerdem fand ich Eure Extrabeilage zu Quake 2 unpraktisch. Da komme ich nichtsahnend aus dem Kiosk raus, freue mich über CivNet (das ein Freund von mir für 30 Mark gekauft hat, genau eine Woche vor GameStar 12/97, hä, hä!) und blättere ein bißchen rum, da fällt mir Quake 2 entgegen. Man muß sich das vorstellen: Ich sehe diese phantastische Grafik, da fällt mir die Beilage geradewegs in eine Ruhrgebietspfütze (extra schlammig), und plötzlich weiß ich auch, wie die Unterwassergrafik aussieht. *Björn Kolbach*

Wir könnten uns ja jetzt damit entschuldigen, daß Peter seine (natürlich absolut erfundene...) Rolle als Schlafmütze einfach perfekt gespielt hat. Doch die durchwachsene Tonqualität der letzten GameStar-TV-Folge hat uns auch gewurmt – dieses Mal sollte sie deutlich besser sein. Was die Quake-2-Preview anbelangt: Der Beihefter war die einzige Möglichkeit, sie ins Heft zu bekommen, und wir wollten unseren Lesern die neuesten Infos über das 3D-Actionspiel nicht vorenthalten.

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München
Email-Adresse:
brief@gamestar.de

Bei technischen Fragen benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die Email-Adresse:*
tech@gamestar.de

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch ältere Ausgaben des GameStar nachbestellen.

Demonworld-Test

Zuerst einmal möchte ich Euch gratulieren für eine wirklich gelungene und kompetente Zeitschrift, die sich wohltuend von anderen abhebt. Ich habe auch beschlossen, meine Abneigung gegen Abonnements abzulegen, und bekomme GameStar bald regelmäßig zugeschickt. Doch ich bin etwas enttäuscht über Euren Demonworld-Test. Selbst wenn auf Euren Rechnern das Programm keinerlei Probleme gezeigt haben sollte, wie anscheinend auch auf der Hälfte aller anderen in der Nation, hättet Ihr in einer späteren Ausgabe wenigstens darauf hinweisen sollen, daß das Spiel noch einige Kinderkrankheiten hat und ein Patch in Arbeit ist. Außerdem habt Ihr als Minimalkonfiguration einen 486 DX4/100 angegeben, während Ikarion selbst zugibt, daß Demonworld auf diesem Rechner nicht läuft. *Michael Röscher*

GameStar Bei unserem Test hatten wir noch diverse nervige Bugs entdeckt, die wir den Programmierern mitteilten und die diese zu beheben versprachen. Als dann die fertig verpackte, eingeschweißte Version von Demonworld auf unserem Tisch lag, haben wir sie uns nochmal genau angesehen. Ergebnis: Bei uns ist das fertige Programm (mit kleinen Macken) ohne weiteres spielbar, die massiven technischen Probleme, von denen einige User berichten, tauchen bei uns nicht auf. In Zukunft werden wir »Alle Bugs kommen raus«-Beteuerungen trotzdem noch wesentlich kritischer entgegennehmen. Wir hoffen, daß mit dem Patch auf unserer aktuellen CD Demonworld auch auf Deinem System (und denen der anderen Bug-Gepeinigten) endlich vernünftig läuft.

»Indiziertes Spiel«

Bei der Action-Hitliste steht mehrere Male »indiziertes Spiel«. Warum schreibt Ihr nicht den Namen dieser Spiele? Ist es in Deutschland verboten, die Namen solcher Spiele abzudrucken? Zweite Frage: Wenn bei einem Spiel als Minimum 100 MHz steht, mein Computer aber nur 90 MHz hat (sonst aber allen Anforderungen gerecht wird), läuft dieses Spiel dann bei mir? *Nicolas Dürr*

GameStar Es ist nicht verboten, die Begriffe Doom oder Quake zu schreiben. In einer Hitliste (und nichts anderes ist unsere Genre-Liste ja) könnte man uns aber unterstellen, daß wir für oder mit solchen indizierten Spielen Werbung betreiben – und das ist gesetzlich verboten. Zur zweiten Frage: Das Spiel mit Minimumangabe 100 MHz wird auf jeden Fall auch auf Deinem P90 laufen – allerdings (noch) langsamer.

Quake 2

Erstmal muß ich Euch ein dickes Lob aussprechen: Ihr seid Spitze! Aber jetzt zu meiner Frage: Kann Quake 2 aufgrund des neuen Indizierungsgesetzes schon verboten werden, bevor es in die Läden kommt? Und weshalb stammen Eure Screenshots oft von den englischen Versionen der Spiele? *Manfred Michl*

GameStar Im Prinzip kann ein Spiel erst dann indiziert werden, wenn es tatsächlich erhältlich ist. Anders sieht es aus, wenn vorher eine Demo erscheint (wie im Fall von Quake 2 geschehen). Dann könnte es passieren, daß die Demo indiziert wird, und daß das später erscheinende Hauptprogramm über das Kriterium der »wesentlichen Inhaltsgleichheit zu einem indizierten Titel« automatisch mitindiziert ist. Englische Versionen testen wir aus Aktualitätsgründen: Noch immer werden manche Spiele erst mit einiger Verzögerung auf Deutsch fertig.

UO nur mit Kreditkarte

Ihr Testbericht über Ultima Online hat mir sehr gut gefallen, aber dennoch gibt es eine wichtige Sache, die Sie nicht erwähnten: Wie zahlt man? Ich rief also bei Origin bzw. EA an und erfuhr, daß man nur per Kreditkarte an Ultima Online teilnehmen kann. Was ist denn mit all den Leuten, die nur über eine normale Sparkassen-Karte verfügen? *Marcel Olstowski*

GameStar Da haben Sie recht: Diese Information hätten wir bringen müssen, sorry! Man kann zwar als Besitzer des Originalprogramms einen Monat umsonst und ohne Karte Ultima Online spielen, doch danach geht's nur mit Kreditkartennummer weiter. Sollte Ultima Online irgendwann auch auf deutschen Servern laufen, wären die Betreiber gut beraten, über alternative Zahlungsmodalitäten nachzudenken.

Upgrade oder Neukauf?

Die Ansprüche für die in nächster Zeit kommenden Spiele werden immer größer. Ich würde gerne von Euch wissen, ob es besser ist, mein vorhandenes System aufzustocken oder einen neuen Computer zu kaufen. *Thorsten Truth*

GameStar Leserbriefe wie Deiner haben uns auf die Idee zum Hardware-Special dieser Ausgabe gebracht. Dort stellen wir Dir alle Infos zur Verfügung, damit Du Dich zwischen Upgrade und Neukauf entscheiden kannst. Wir bitten aber um Verständnis, daß wir Anfragen wie diese aus Zeitgründen nicht individuell beantworten können – schließlich wollen ja die neuen Spiele von jemandem getestet werden...

Miese Synchron-Stimmen

Bitte untertitelt die Videos, anstatt sie weiter zu synchronisieren. Nichts gegen Toni Schwaiger oder seine Stimme, aber zu dem Video zu Wing Commander Prophecy paßt sie nun überhaupt nicht, und macht den Eindruck des Videos zumindest teilweise zunichte. Das ist bei anderen Videos ähnlich... *Henning Maruhn*

GameStar Toni Schwaiger ruiniert Wing Commander? Den schicken wir sofort zum Hochdeutsch-Sprechtraining! Aber im Ernst: Natürlich würde unser aus Oberbayern, Schwaben, Baden, Hessen, Westfalen und dem Ruhrpott stammendes Team (mit den entsprechenden Dialekt-Relikten) nicht unbedingt als professionelles Vertonungsstudio durchgehen. Doch englische Videos übersetzen wir, damit wirklich alle Leser sie verstehen können. Untertitel würden vom eigentlichen Video ablenken, zumal sie aufgrund des Videoformats sehr groß eingeblendet werden müßten, und in sehr kurzen Abständen. Wir denken aber zur Zeit intensiv darüber nach, wie wir es in Zukunft auch den Originalsprache-Fans recht machen können.

CD-Inhalt 1/98

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Unter Windows 3.1 doppelt auf »STARTER.EXE« im Hauptverzeichnis der CD klicken

2 Vollversionen und 28 spielbare Demos ...

passen einfach nicht auf nur eine CD. Deshalb haben wir diesen Monat unseren Etat mal wieder kräftig überzogen und eine zweite Disk beigelegt. Das Kult-Adventure Monkey Island (unsere erste Vollversion) hat bis heute nichts von seiner Faszination eingebüßt. Und das gerade mal ein Jahr alte War Wind wird Ihr ganzes taktisches Können in Echtzeit fordern. Spielbare Demos zu Knallern wie Wing Commander Prophecy, NHL 98, FIFA 98, Total Annihilation, I-War oder Bleifuss Rally zeigen Ihnen die Highlights dieses Winters und dienen vielleicht als Anregung für die Weihnachtswunschliste. Dazu gibt´s wieder tonnenweise Patches, Tools und natürlich Videos. Doch jetzt sollten Sie keine Zeit mehr verlieren und die CDs einlegen, sonst sind Sie bis zur Bescherung nicht mit den beiden Silberscheiben durch.

Vollversionen

War Wind	CD 1 \Warwind\Ww.exe
Handbuch zu War Wind	CD 1 \Original\Handbuch\Warwind.pdf
Zusatz-Szenarios zu War Wind	CD 1 \Original\Scenario\
The Secret of Monkey Island	CD 2 \Original\Mi1\Install.bat
Handbuch zu Monkey Island	CD 2 \Original\Mi1\Handbuch\Monkey1.pdf

Exklusiv-Demo

Lords of Magic	CD 2 \Demos\Lords\Setup.exe

Spielbare Demos

3D Ultra Pinball: The Lost Continent	CD 2 \Demos\3dpinbal\Ultrapin.exe
Ardennes Offensive	CD 2 \Demos\Ardennen\Ardennen.exe
Bleifuss Rally	CD 2 \Demos\Br\Install.bat
CART Precision Racing	CD 1 \Demos\Cart\Mscart.exe
Dark Colony	CD 2 \Demos\Darkcolo\Setup.exe
FIFA: Road to Worldcup 98	CD 2 \Demos\Fifartwc.98\Fifartwc.exe
Grand Theft Auto	CD 2 \Demos\Gtheft\Gta.bat
Hannibal	CD 2 \Demos\Hannibal\Hannibal.exe
Hercules Action Game	CD 2 \Demos\Hercules\Hercpc.exe
I-War	CD 2 \Demos\I-War\Iwar.exe
Joint Strike Fighter	CD 1 \Demos\Jsf\Jsf_demo.exe
Links LS 98	CD 2 \Demos\Linksls\Ls98demo.exe
Madden NFL 98	CD 2 \Demos\Madden\Madden.exe
NHL 98	CD 2 \Demos\Nhl98\Nhldemo.exe
Nuclear Strike	CD 2 \Demos\Nuclear\Nukedemo.exe
Obsidian	CD 2 \Demos\Obsidian\Obsidian.exe
Pandemonium 2	CD 2 \Demos\Pandemon\Setup.exe
Pro Pinball: Timeshock	CD 1 \Demos\Timeshoc\Tsdemo.exe
Shadow Master	CD 2 \Shadow.exe
Sonic 3D Blast	CD 2 \Demos\Sonic3d\Pcsonic.exe
Test Drive 4	CD 2 \Demos\Tdrive4\Td4_norm.exe bzw. \Td4_3dfx.exe
Total Annihilation	CD 2 \Demos\Totalani\Totalani.exe
VR Sports Baseball	CD 2 \Demos\Vrbball\Vrbbdemo.exe
War Breeds	CD 2 \Demos\Warbreed\Setup.exe
War Wind 2	CD 1 \Demos\Warwind2\Setup.exe
Wing Commander Prophecy	CD 1 \Demos\Prophecy\Install.bat
Worms 2	CD 2 \Demos\Worms2\Setup.exe

Programme

Acrobat Reader 95	CD 1, CD 2 \Original\Acrobat\Win95\Ar32d30.exe
Acrobat Reader 3.1	CD 1, CD 2 \Original\Acrobat\Win31\Ar16d30.exe
Compuserve Zugangssoftware	CD 1 \Original\Compuser.4de\Setup.exe
Display Doctor	CD 2 \Diverses\Vesa\Sdd53a.exe
DirectX 5	CD 2 \Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
GameStar-Benchmark	CD 2 \Diverses\Idgbench\Setup.exe
GameWizard	CD 2 \Diverses\Gamewiz\Install.bat
Hex Workshop	CD 2 \Diverses\Hw32\Hworks32.exe
Indeo Video	CD 2 \Diverses\Vid4win\Install.exe
RegMaster	CD 2 \Diverses\Regmast\Setup.exe
Rival Network	CD 2 \Diverses\Rivel\Rival092.exe
Slowdown	CD 2 \Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Ticksoid	CD 2 \Diverses\Ticksoid\Ticksoid.exe
WinZip	CD 2 \Diverses\Winzip\Win95\Wzip32d.exe bzw \Win31\Wzip16d.exe

Videos

GameStar TV Folge 4	CD 2 \Videos\Gstv_i2.avi
Video-Special: Blade Runner	CD 2 \Videos\Blade.avi
Video-Special: The Curse of Monkey Island	CD 2 \Videos\Monkey1.avi
Video-Special: F1 Racing Sim	CD 2 \Videos\F1.avi
Video-Special: FIFA 98 – Die WM-Qualifikation	CD 2 \Videos\Fifa.avi
Video-Special: Diablo-Hellfire	CD 2 \Video\Hell.avi
Video-Special: Wing Commander Prophecy	CD 2 \Videos\Wing.avi
Star Wars Monopoly	CD 2 \Video\Star.avi

Patches

Anstoss 2 V 1.40	CD 2 \Patch\Anstoss\A2update.exe
Civil War Generals 2	CD 2 \Patch\Civilwar\Cwg29511.exe bzw. \Cwg23111.exe
Demonworld 1.2	CD 2 \Patch\Demonwor\Dewo112.exe
Dark Reign 1.1	CD 2 \Patch\Dreign\Darkr1_1.exe
Front Page Sports: Football 98 1.02	CD 2 \Patch\Football\Fb98.exe
Galapagos 1.1	CD 2 \Patch\Galapag\Gala11.exe
Gettysburg!	CD 2 \Patch\Gburg\Patch1.exe
Hellfire-Savegames	CD 2 \Patch\Hellfire\
iF-22	CD 2 \Patch\If22\If22g33.exe
Incubation Zusatzlevels	CD 2 \Patch\Incubat\
Indycar 2 Rendition	CD 2 \Patch\Indycar\
Jetfighter 3 3Dfx	CD 2 \Patch\Jetfight\
Mage Slayer 1.1	CD 2 \Patch\Mageslay\Mage11.exe
Outpost 2 Szenario-Pack	CD 2 \Patch\Outpost2\Op2updt.exe
Panzer General 3D 1.01	CD 2 \Patch\Panzer\Pg3d_01.exe
Pazifik Admiral	CD 2 \Patch\Pazifik\Paza_v11.exe
Pod 3Dfx	CD 2 \Patch\Pod\Usepatch.exe
Riven 1.01	CD 2 \Patch\Riven\Riven101.exe
Swing 1.04	CD 2 \Patch\Swing\
SWIV Direct3D	CD 2 \Patch\Swiv\
Tomb Raider PowerVR	CD 2 \Patch\Tomb_vr\

1/98

Vollversion 1

War Wind



War Wind verbindet spannende Echtzeit-Kämpfe mit großer Komplexität.

Die SSI-Taktikspezialisten haben vor einem Jahr ein Echtzeit-Strategiespiel mit genre-untypischer Mega-Spieltiefe herausgebracht. Vier Rassen streiten sich in vier Kampagnen um die Welt Yavaun.

Unsere 500-MByte-Vollbersion **War Wind** gehört zur beliebten Gattung der Echtzeit-Strategiespiele – und weist gleichzeitig Elemente auf, die an komplexe Taktikspiele erinnern. Lesen Sie sich bitte zunächst die folgenden Punkte durch, bevor Sie zu spielen beginnen, und nutzen Sie Anleitung und Online-Hilfe. Auf diese Weise sind Sie gut gewappnet für die enorme Spieltiefe von War Wind und werden lange Freude mit dem Programm haben. Ein Beispiel: Als einziges Echtzeit-Strategiespiel erlaubt es **War Wind**, bis zu acht Kampfeinheiten mit ihren Upgrades und Gegenständen in die jeweils nächste Kampagnenmission zu übernehmen.

Installation

War Wind befindet sich auf der **1. CD**. Klicken Sie auf »Originale«, »War Wind« und »Installation«. Installieren Sie auf keinen Fall DirectX 2, wie vom Programm angeboten, sondern DirectX 5 (befindet sich auf der 1. CD unter »Originale« und »Direct X«.

Zum Spielen der 13 Zusatzszenarien einfach mit dem Explorer aus dem Verzeichnis ORIGINAL\SZENARIO auf der 1. CD alle Dateien ins von Ihnen gewählte Installationsverzeichnis unter DATA\NETWORK\ kopieren. Die Bonusmissionen sind im Spiel über den Menüpunkt »Eigene Szenario- und Netzwerkspiele« zugänglich. Auf langsameren Rechnern hilft es übrigens, während des Spiels die Musik abzuschalten.

4 Rassen, 4 Kampagnen

Nicht weniger als vier Rassen können Sie im Spiel übernehmen, und jede hat ihre ureigenen Kampfeinheiten, Gebäude und variantenreichen Missionen. Die Tha'Roon, stolze Echsenwesen, beherrschen seit Urzeiten die Welt Yavaun. Doch Revolution liegt in der Luft: Das pflanzenähnliche Arbeitervolk der Eaggra erhebt sich gegen die Unterdrücker, und die Loyalität der treuen Obblinox-Soldaten, die den Tha'Roon seit ewigen Zeiten dienen, gerät ins Wanken. Und dann mischen sich auch noch die mystischen Shama'Li ein, friedliebende Wesen mit großem magischem Talent.

Rekrutieren & Bauen

Anders als bei anderen Genre-Vertretern »bauen« Sie nicht einfach neue Truppen. Sie werben in Kneipen Arbeiter, Söldner oder die (sehr seltenen) Helden an. Nur die Arbeiter können zu den höheren Truppentypen ausgebildet werden oder neue Gebäude errichten. Nach Rechtsklick auf einen Arbeiter und Anwählen des Bau-Symbols zeigt eine Icon-Leiste alle Bauwerke, die Sie sich momentan leisten können. Auch Vehikel wie Barken oder Drohnen werden als »Gebäude« konstruiert. Mauern und Energiezäune helfen in der Defensive, Straßen lohnen sich vor allem zu weit entfernten Wäldern und Kristallfeldern. Eine Straße wird automatisch so lange weiter in die gewählte Richtung gebaut, bis die Rohstoffe ausgehen oder ein Hindernis auftaucht.

Ausbilden

Der interessanteste, aber auch komplizierteste Aspekt von **War Wind** ist das Ausbilden von Einheiten. Um die besseren Truppentypen zu erhalten, müssen Sie neben dem richtigen Gebäude eine bestimmte Anzahl anderer Kampfeinheiten besitzen.



Der Editor ist bei aller Funktionsgewalt einfach zu bedienen.

Unsere halbseitige Übersicht zeigt die Details. Bitte beachten Sie: Wenn beispielsweise vier Arbeiter notwendig sind, um einen weiteren Arbeiter zum Ingenieur zu machen, so müssen Sie acht Arbeiter besitzen, um einen zweiten Ingenieur ausbilden zu dürfen. Die Spitze der Upgrade-Pyramide stellen die Elite-Trupps jeder Rasse dar. Diese sind allerdings so kampfstark, daß sie nicht in die nächste Mission übernommen werden dürfen...

Editor & Multiplayer

Mit dem beiliegenden Editor können Sie echte eigene Missionen oder, noch spannender, Multiplayer-Szenarios erstellen. Gerade im Duell gegen Freunde zeigt **War Wind**, was in ihm steckt. Die Missionsziele können äußerst abwechslungsreich sein und für jede Partei anders lauten. Experi-

Obblinox-Einheiten

FÜR...	BENÖTIGEN SIE...			
KRIEGSGENERAL				
ARBEITER	MET-SCHENKE			
INGENIEUR	4 ARBEITER	WERKSTATT		
BIKER	MET-SCHENKE			
VETERAN	ARBEITER	MILITÄRSTÜTZPUNKT		
HAUPTMANN	3 VETERANEN	WERKSTATT	AUSBILDUNG AUF DEM MILITÄRSTÜTZPUNKT	
AGENT	ARBEITER	AUSBILDUNG AUF DEM MILITÄRSTÜTZPUNKT	HAUPTMANN	
SPION	4 AGENTEN	WERKSTATT	FORSCHUNG AUF DEM MILITÄRSTÜTZPUNKT	
ZAUBERER	ARBEITER	MILITÄRSTÜTZPUNKT	AUSBILDUNG IN DER KATHEDRALE	
HEXER	5 ZAUBERER	FORSCHUNG IN DER KATHEDRALE	AUSBILDUNG IN DER KATHEDRALE	
KOLOSS	HAUPTMANN	Hauptmann mit sämtlichen Bio-Aufwertungen und denselben Voraussetzungen wie ein Kreuzer.		

Tha-Roon-Einheiten

FÜR...	BENÖTIGEN SIE...			
MINISTER				
DIENER	PRUNKSAAL			
ARCHITEKT	5 DIENER	LABOR		
VAGABUND	PRUNKSAAL			
VOLLSTRECKER	DIENER	AKADEMIE		
ZERSTÖRER	3 VOLLSTRECKER	FORSCHUNG IN DER AKADEMIE		
WANDERER	DIENER	AKADEMIE		
ATTENTÄTER	4 WANDERER	FORSCHUNG IN DER AKADEMIE	AUSBILDUNG IN DER AKADEMIE	
HELLSEHER	DIENER	UNIVERSITÄT		
TELEPATH	4 HELLSEHER	FORSCHUNG IN DER UNIVERSITÄT		
SPRUNGEINHEIT	ATTENTÄTER	Attentäter mit sämtlichen Bio-Aufwertungen und denselben Abhängigkeiten wie ein Kreuzer.		

Eaggra-Einheiten

FÜR...	BENÖTIGEN SIE...			
UR-SCHÖPFER				
REISIG	OASE			
HANDWERKER	3 REISIGE	KEIMZELLE		
KNÖTERICH	OASE	SPALIER		
KNAPPE	REISIG	SPALIER		
RITTER	5 KNAPPEN	FORSCHUNG IM SPALIER	AUSBILDUNG IM SPALIER	
SPÄHER	REISIG	AUSBILDUNG IM SPALIER		
KUNDSCHAFTER	4 SPÄHER	AUSBILDUNG IM SPALIER		
DRUIDE	REISIG	AUSBILDUNG IN DER BAUMSCHULE		
ERZDRUIDE	4 DRUIDEN	FORSCHUNG IN DER BAUMSCHULE	AUSBILDUNG IN DER BAUMSCHULE	
GRENADIER	HANDWERKER	Handwerker mit sämtlichen Bio-Aufwertungen und denselben Voraussetzungen wie ein Kreuzer.		

Shama´Li-Einheiten

FÜR...	BENÖTIGEN SIE...			
SCHATTENTÄNZER				
EINGEWEIHTER	HERBERGE			
KÜNSTLER	4 EINGEWEIHTE	ZUNFTHAUS		
KAVALIER	HERBERGE	TEMPEL		
VERTEIDIGER	EINGEWEIHTER	FORSCHUNG IM TEMPEL	AUSBILDUNG IM VORPOSTEN	
TEMPLER	4 VERTEIDIGER	FORSCHUNG IM VORPOSTEN	AUSBILDUNG IM VORPOSTEN	
JÜNGER	EINGEWEIHTER	AUSBILDUNG IM VORPOSTEN		
GROSSMEISTER	4 JÜNGER	FORSCHUNG IM VORPOSTEN	AUSBILDUNG IM VORPOSTEN	
SCHAMANE	AUSBILDUNG IM TEMPEL	EINGEWEIHTER		
GURU	4 SCHAMANEN	AUSBILDUNG IM TEMPEL		
ELEMENTAR	GURU	Guru mit sämtlichen Bio-Aufwertungen und denselben Voraussetzungen wie ein Kreuzer.		

mentieren Sie ruhig einmal mit den verschiedenen Siegbedingungen, und schauen Sie sich per Editor die von uns beigelegten 13 Bonusszenarien an.

Weitere Features

War Wind bietet viele weitere spezielle Features, die wir hier nur kurz erwähnen können: Die Einheiten können in Gebäuden Zuflucht nehmen, zwei Gegenstände tragen und durch Körper-Upgrades ihre Fähigkeiten (z.B. Sichtweite oder Geschwindigkeit) erhöhen. Zu den interessantesten Extras gehört Spezialmunition, die den jeweiligen Trupp wesentlich durchschlagskräftiger macht. Per Kampfschrei kann Ihr Anführer für etwa eine halbe Minute alle seine Untertanen zu Höchstleistungen aufstacheln. Außerdem gibt es Formationsbefehle und Wegpunkte. Über die vielen Zaubersprüche, Monstertypen und sonstigen Details lassen Sie sich am besten vom Handbuch oder der Online-Hilfe (im Spiel »F1« drücken) aufklären. Viel Spaß beim Erobern von Yavaun! LA



Jede Rasse hat eine eigene Sieg-Animation.

Handbuch

Zum Handbuch führen Klicks auf »Originale«, »War Wind« und »Handbuch«. Wenn der Acrobat Reader bereits installiert ist, erscheint die Anleitung sofort. Ansonsten installieren Sie bitte den Reader im Menü »Originale«. Bei Problemen können Sie das Handbuch direkt aufrufen: Öffnen Sie nach Start des Acrobat Readers im CD-Verzeichnis \ORIGINAL\WARWIND\HANDBUCH\ die Datei WARWIND.PDF. Zum Durchlesen empfehlen wir, im Acrobat-Menü »Anzeige« den Punkt »Fenster-breite« anzuwählen. Außerdem können Sie im Spiel durch Druck auf »F1« eine ausführliche, gut bebilderte Online-Hilfe aufrufen.

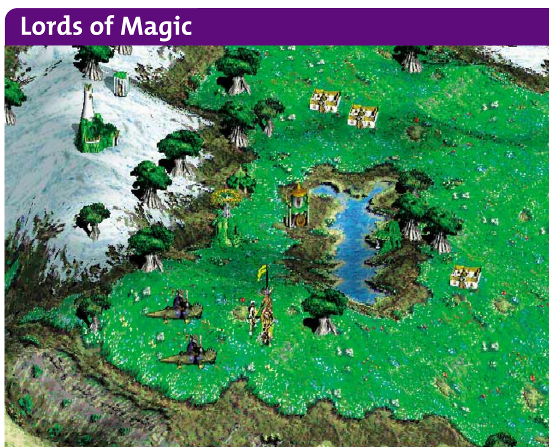
Exklusiv-Demo

▶Lords of Magic

Genre: Strategie	System: Win 95
CPU: Pentium 100	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 120 MByte

Exklusiv bei uns dürfen Sie sich diesen Monat in Sierras Lords of Magic zum Herrscher der Magie aufschwingen und das Königreich Urak von den Mächten des Bösen befreien. Nachdem Sie Ihren Anführer aus den Klassen Magier, Kämpfer oder Dieb erkoren haben, steuern Sie Ihre Helden rundenweise durch das Gebiet. Wählen Sie Ihre Armee mit der linken Maustaste an, und klicken Sie doppelt auf den Bereich der Landkarte, zu dem sich Ihre Mannen bewegen sollen. Beenden Sie dann die Runde mit dem Knopf unten rechts im Bedienungsfeld. Von Zeit zu Zeit werden Sie Lager der dunklen Armeen finden; diese können Sie mit einem Doppelklick auf das rot umrandete Symbol betreten. Treffen die Streiter auf eine feindliche Truppe, wird in den Echtzeit-Kampfmodus umgeschaltet. Attackieren Sie, indem Sie einen Ihrer Kämpfer auswählen und mit der linken Maustaste auf einen Gegner klicken. Sie können das Geschehen jederzeit mit dem Button unten rechts unterbrechen.

Lords of Magic



In unserer Exklusiv-Demo Lords of Magic führen Sie Ihre Heldentruppe durch ein Fantasy-Reich.

Spielbare Demos

▶3D Ultra Pinball: The Lost Continent

Genre: Sport	System: Win 3.1/95
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
WinG für Win 3.1	Festpl.: 9 MByte

Mit der Flippersimulation The Lost Kontinent treten Sie eine Reise in die Urzeit an. Die Demo ist fünf Minuten lang spielbar.

▶Ardennes Offensive

Genre: Strategie	System: Win 95
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 15 MByte

Die Demo enthält ein Tutorial-Szenario, in dem Sie drei Städte einnehmen müssen.

▶Bleifuss Rally

Genre: Sport	System: MS-DOS
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 36 MByte

Auf der China-Strecke können Sie Ihre Fähigkeiten als Rennfahrer gegen drei computergesteuerte Flitzer erproben. Automatikgetriebe oder manuelle Schaltung sind wählbar. Die Demo unterstützt 3Dfx-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten: ..... Beschleunigen, bremsen, rechts, links
Rechte SHIFT: ..... Hochschalten
Rechte STRG: ..... Runterschalten
F1 bis F4: ..... Perspektive wechseln

▶CART Precision Racing

Genre: Sport	System: Win 95
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 34 MByte

Hier haben Sie die Gelegenheit, mit einem Indycar ein komplettes Rennen in Laguna Seca zu bestreiten. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten: ..... Beschleunigen, bremsen, rechts, links
A/Y: ..... Hoch-/runterschalten
M: ..... Karte aufrufen
V: ..... Perspektive wechseln

▶Dark Colony

Genre: Echtzeit-Strategie	System: Win 95
CPU: Pentium 60	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 26 MByte

In der Dark-Colony-Demo bestreiten Sie ein Szenario wahlweise auf Seiten der Menschen oder der Grauen. Mit den abgebauten Rohstoffen erwerben Sie neue Truppen oder bauen Ihre Basis aus.

Linke Maustaste: ..... Einheit auswählen
Linke Maustaste, Kasten ziehen: ..... Gruppe wählen
Linke Maustaste auf Gegner: ..... Attackieren
Linke Maustaste auf Sichtfenster: ..... Einheit bewegen

▶FIFA Road to World Cup 98

Genre: Sport	System: Win 95
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 0 MByte

FIFA Road to World Cup 98



Tor! Dieser Fallrückzieher paßt genau.

Die wunderschöne Demoversion von FIFA 98 läßt Sie im Wembley-Stadion ein Match Italien gegen England bestreiten. Von der Strenge des Schiris bis zum automatischen Kopfball können Fußballfreunde im Optionsmenü alles einstellen, was das Herz begehrt. Die komplett eingedeutschte Fassung wird unter dem Titel »FIFA 98: Die WM-Qualifikation« erscheinen. Das Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten: ..... Vorwärts, rückwärts, rechts, links
A: ..... Hoher Paß
S: ..... Flachpaß
D: ..... Direkter Schuß

▶Grand Theft Auto

Genre: Action	System: MS-DOS
CPU: 486DX4/100	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 24 MByte

Diese Demo zeigt Ihnen das aufregende Gangster-Leben hautnah. Die zufallsgenerierten Aufträge, wie zum Beispiel Schuldeneintreibung, holen Sie sich bei den Telefonzellen ab.

Pfeiltasten: ..... Vorwärts, rückwärts, rechts, links
Leertaste: ..... Bremsen
ENTER: ..... Fahrzeug besteigen/aussteigen
X/Y: ..... Waffe wechseln
STRG: ..... Angreifen
TAB: ..... Specials

▶Hannibal

Genre: Strategie	System: Win 95
CPU: 486DX4/100	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 27 MByte

Kämpfen Sie rundenweise als römischer oder karthagischer Feldherr. Ihre Einheiten befehligen Sie mit den Sub-Kommandeuren.

▶Hercules Action Game

Genre: Action	System: Win 95
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 9 MByte

Um den Zyklopen im Jump-and-run an der Zerstörung der Stadt zu hindern, müssen

Sie bis ans Ende des 3D-Levels rennen. Weichen Sie den fliehenden Menschen aus, und sammeln Sie die Powerups auf.

Pfeiltasten: ....Schneller, langsamer, rechts, links
X: ....Hüpfen

▶I-War

Genre: Simulation	System: Win 95
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 15 MByte

In I-War steuern Sie keinen kleinen Raumjäger, sondern eine 150 Meter lange, schwer bewaffnete Korvette. In der Demo müssen Sie die Arcturus-Raumstation zerstören. Dazu haben Sie fünf Minuten Zeit.

I-War



In I-War steuern Sie einen riesigen Raumkreuzer.

Pfeiltasten: ....Nase hoch, runter; links, rechts
+/-: ....Schub geben/zurücknehmen
ENTER: ....Waffe auswählen
Rücktaste: ....Rakete auswählen
Leertaste: ....Waffe abfeuern
E: ....Nächstes Ziel wählen
P: ....Pause und vollständige Tastaturbelegung

▶Joint Strike Fighter

Genre: Simulation	System: Win 95
CPU: Pentium 133	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 41 MByte

Das Ziel ist die Verteidigung des Flugfelds mit Ihrem JSF gegen die anrückende feindliche Luftstreitmacht. Die Demo unterstützt 3Dfx-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten: ......Nase hoch, runter; links, rechts rollen
G: ....Fahrwerk ein-/ausfahren
F: ....Klappen ein-/ausfahren
1 bis 0: ....Schub
STRG+0: ....Nachbrenner zuschalten
ENTER: ....Luft-Luft-Waffen durchschalten
Rücktaste: ....Luft-Boden-Waffen durchschalten
Leertaste: ....Waffe abfeuern

▶Links LS 98

Genre: Sport	System: Win 95
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 38 MByte

Lassen Sie auf dem Neun-Loch-Platz Kapalua Bay auf Maui Ihrer Leidenschaft freien Lauf. Von der Windgeschwindigkeit bis zur Auswahl eines kompletten Schlägersatzes ist alles enthalten, was das Golferherz begehrt.

▶Madden NFL 98

Genre: Sport	System: Win 95
CPU: Pentium 133	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 35 MByte

Ein American-Football-Match zwischen den Green Bay Packers und den Patriots erwartet Sie. Im Spieler-Trainer-Modus wählen Sie Angriffs- und Defensivtaktiken und führen sie mit der Mannschaft aus.

▶NHL 98

Genre: Sportspiel	System: Win 95
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 11 MByte

Die GameStar-prämierte Eishockeysimulation von EA Sports erlaubt Ihnen, den Schwierigkeits- und Realismusgrad genau Ihren Wünschen anzupassen. Ein Drittel eines Matchs der Detroit Red Wings gegen die Philadelphia Flyers können Sie bestreiten. Die Spielstrategie läßt sich während des Spiels verändern. Nach besonders schweren Fouls tragen die Streithähne ihre Meinungsverschiedenheit bei einem Boxkampf aus. Das Spiel unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

NHL 98



Gleich wirft der Schiri den Puck ein.

Pfeiltasten: ....Vorwärts, rückwärts, rechts, links
C: ....Paß
X: ....Sprint
Z: ....Special Move
ESC: ....Menü aufrufen

▶Nuclear Strike

Genre: Action	System: Win 95
CPU: Pentium 133	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 29 MByte

Bei Nuclear Strike dürfen Sie Apache-Kampfhubschrauber, Abrams-Panzer und Harrier-Senkrechtstarter fliegen. Das Spiel unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Auf dem Ziffernblock:
8/2: ....Vorwärts/rückwärts
4/6: ....Links/rechts
Y/X/C: ....Hellfire/Hydra/Sidewinder abfeuern
Leertaste: ....Chaingun abfeuern
H: ....HUD-Modus wechseln
RETURN: ....SMFD aufrufen, Ziele anzeigen

▶Obsidian

Genre: Adventure	System: Win 95
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
Quicktime nötig	Festpl.: 32 MByte

Diese Demo gewährt einen Einblick in das Render-Adventure Obsidian. Alle Gegenstände manipulieren Sie mit der Maus.

▶Pandemonium 2

Genre: Action	System: Win 95
CPU: Pentium 166	RAM: 16 MByte
3Dfx nötig	Festpl.: 13 MByte

Pandemonium 2


Hüpfen und Rennen Sie mit Fargus durch die Burg.

Springen Sie mit Fargus oder Nikki durch eine mittelalterliche Burg, und sammeln Sie dabei die Münzen auf. Feinde erledigen Sie durch Draufspringen.

Pfeiltasten: ....Vorwärts, rückwärts, rechts, links
Leertaste: ....Hüpfen
Leertaste+Pfeil oben: ....Megajump
STRG: ....Feuern (als Fargus)

▶Pro Pinball: Timeshock

Genre: Sport	System: Win 95
CPU: Pentium 75	RAM: 8 MByte
	Festpl.: 28 MByte

Mit dem Timeshock-Flipper müssen Sie die erleuchteten Rampen und Targets in der richtigen Reihenfolge treffen. Die Demoversion dauert sieben Minuten oder bis Sie 50 Millionen Punkte erreicht haben.

▶Shadow Master

Genre: Action	System: Win 95
CPU: Pentium 133	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 0 MByte

Hier geht es im Sciencefiction-Kampfbuggy gegen die Schergen eines tyrannischen Diktators. Im Demo müssen Sie die Waffenproduktionsstätte des Schattenherrschers zerstören. 3D-Beschleunigerkarten werden unterstützt.

▶Sonic 3D Blast

Genre: Action	System: Win 95
CPU: Pentium 75	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 6 MByte

Im Demo-Level sollen Sie mit Sonic die Ringe einsammeln und den Gegnern ausweichen, um den Ausgang zu finden.

▶Test Drive 4

Genre: Sport	System: Win 95
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 42/52 MByte

Bei einem Rennen auf der Strecke Keswick können Sie sich ein Bild von Test Drive 4 machen. Fahren Sie eine Dodge Viper oder eine Shelby Cobra. Die Demo ist in einer unbeschleunigten und in einer Version für 3Dfx-Karten enthalten.

Test Drive



Schalten Sie die gegnerische Basis aus.

▶Total Annihilation

Genre: Echtzeit-Strategie	System: Win 95
CPU: Pentium 100	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 20 MByte

Das GameStar-prämierte Total Annihilation bietet Ihnen Echtzeit-Schlachten in einer dreidimensional gestalteten Umgebung. Die Demoversion enthält drei Missionen auf Seiten der ARM-Fraktion. Sichern Sie das Galaxy-Tor im Norden, vernichten Sie die gegnerische Roboter-Produktionsstätte, und geleiten Sie drei Panzerprototypen zur Heimatbasis. Ihr Commander (die größte Einheit) ist für den Bau der Gebäude zuständig.

Linke Maustaste: ....Einheit auswählen
Linke Maustaste, Kasten ziehen: ......Gruppe wählen
Linke Maustaste auf Gegner: ....Attackieren
Linke Maustaste auf Sichtfenster: .....Einheit bewegen
Rechte Maustaste: ....Auf der Übersichtskarte Standort wechseln

Total Annihilation



Unsere Truppen stürmen das Hauptquartier.

▶War Breeds

Genre: Echtzeit-Strategie	System: Win 95
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 23 MByte

In der Demo dieses Echtzeit-Strategietitels können Sie ein Basis-Training absolvieren. Das Missionsziel ist es, alle gegnerischen Kreaturen zu besiegen. Im Genlabor erhalten Sie Informationen zu den Einheiten.

▶War Wind 2

Genre: Echtzeit-Strategie	System: Win 95
CPU: Pentium 90	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 45 MByte

War Wind 2 ist die Fortsetzung des Echtzeit-Spektakels, das Sie als Vollversion auf unserer Heft-CD finden. In der Demo müssen Sie als Marine-Commander das Gebiet sichern und den Tha' Roon-Häuptling töten.

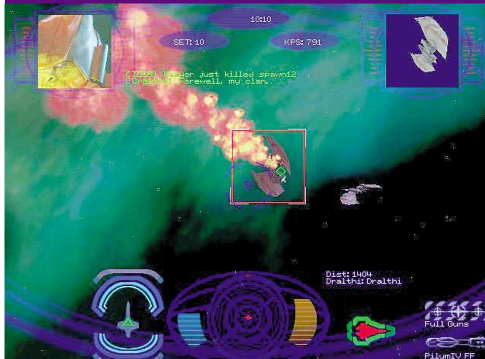
▶Wing Commander: Prophecy

Genre: Simulation	System: Win 95
CPU: Pentium 166	RAM: 16 MByte
3Dfx nötig	Festpl.: 14 MByte

Der fünfte Teil des berühmten Weltraum-Actionspiels startet durch. Aktivieren Sie den Autopiloten, um in das Kampfgebiet zu gelangen. Zusammen mit Ihren beiden Wingmen müssen Sie eine ganze Armada feindlicher Raumjäger vernichten. Da Electronic Arts das Geheimnis um die neue Alienrasse noch nicht lüften will, treffen Sie in dieser Demo auf Kilrathis.

Pfeiltasten: ....Nase hoch, runter; links, rechts
+/-: ....Schub erhöhen/verringern

Wing Commander: Prophecy



Schlagen Sie den Origin-Rekord von 24 Abschüssen!

TAB: ....Nachbrenner
A: ....Autopilot
G: ....Waffe auswählen
U: ....Nächsten Feind erfassen

▶Worms 2 (neuer Level)

Genre: Strategie	System: Win 95
CPU: Pentium 60	RAM: 16 MByte
	Festpl.: 16 MByte

Die Würmerschlacht gibt sich jetzt in einer neuen Demoversion die Ehre. Ziel ist es, die gegnerische Mannschaft mit den zahlreichen Waffensystemen zu verkleinern.

Patches

Eine genaue Beschreibung der Updates finden Sie auf der 2. CD unter UPDATES.

- Anstoss 2 V1.40
- Civil War Generals 2 V1.1
- Demonworld V1.2
- Dark Reign V1.1
- Front Page Sports: Football 98 V1.02
- Galapagos V1.1
- Gettysburg Patch1
- iF-22 V3.3
- Incubation Zusatzlevels
- Indycar 2 Rendition-Patch
- Jetfighter 3 3Dfx-Patch
- Mage Slayer V1.1
- Outpost 2 Szenario-Pack
- Panzer General 3D V1.01
- Pazifik Admiral V1.1
- Pod 3Dfx-Patch
- Riven V1.01
- Swing V1.04
- SWIV Direct3D-Patch
- Tomb Raider PowerVR-Patch

Originale

▶Compuserve-Zugangssoftware

Die Compuserve-Zugangssoftware in der neuesten Version 3.04 inklusive MS Internet Explorer und zehn Freistunden.

▶Acrobat Reader 3.0

Mit dem Acrobat Reader können Sie das Online-Handbuch zu unseren beiden Vollversionen lesen (Windows 3.1 & Win 95).

Programme

Achtung! Einige der auf der CD enthaltenen Programme sind Shareware. Nach einer gewissen Testzeit müssen Sie sich registrieren lassen. Lesen Sie dazu bitte auch die Textdateien in den entsprechenden Ordnern.



Folge 4: Zurück in die Vergangenheit. Spielt Darth Vader wirklich Jedi Knight? Und was tut ein Flux-Kompensator?

▶Display Doctor 5.3

Das Allround-Werkzeug für Grafikkarte und Monitor. Ob es ein VESA-Treiber sein soll oder ein Performancetest, der Display Doctor bietet Ihnen immer das richtige Programm in allen Grafikfragen.

▶Direct X 5

Die voll spieletaugliche Runtime-Version der neuesten Auflage von Direct X.

▶GameStar Benchmark

Sowohl ein Direct3D-Bechmark für Windows als auch ein Testprogramm für MS-DOS sind enthalten. Damit können Sie die Geschwindigkeit Ihrer 3D-Grafikkarte bis aufs Zehntel Frame ausleuchten.

▶Game Wizard 32

Mit diesem Programm können Sie Screenshots machen, den Computer verlangsamen oder Savegames ändern.

▶Hex Workshop 32

Hex-Editor, mit dem Sie Speicherstände oder binäre Dateien verändern können. Achtung: Nur für Profis geeignet!

▶RegMaster

Das Utility unseres Lesers Stephan Schulz gibt Ihnen Zugang zu versteckten Optionen der Windows-95-Registrierung.

▶Rival Network

Die neueste Zugangssoftware für das Münchener Rival Network.

▶SlowDown

Effektive Softwarebremse für Windows 95 von unserem Leser Robert A. Hanne.

▶Ticksoid

Unser Leser Ruben Brown hat eine Neuauflage des Klassikers Breakout programmiert.

▶Video for Windows

VfW-Treiber für Windows. Besitzer von Windows 3.1 müssen diese Treiber installieren, um unsere Videos genießen zu können.

▶WinZip 6.2

Der Standard-Windows-Packer schlechthin. Beachten Sie bitte das Readme-File im Installations-Verzeichnis.

Videos

Alle Videos finden Sie auf der 2. CD.

▶GameStar TV 01/98

Folge 4: Zurück in die Vergangenheit

Auch im neuesten Teil von Raumschiff GameStar hat die unerschrockene Crew wieder mit Problemen zu kämpfen. Nur mit Hilfe der Macht gelangen unsere Helden aus dem Schlamassel...

▶Blade Runner

▶Monkey Island 3



Monkey Island 3: Kunterbunt und aberwitzig.

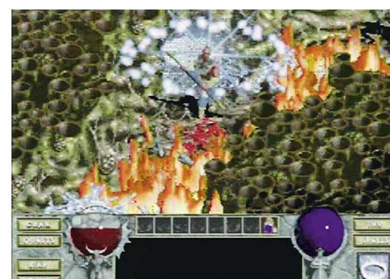
▶F1 Racing Sim



F1 Racing Sim: Verfolgungsjagd im Nebel.

▶FIFA 98

▶Hellfire



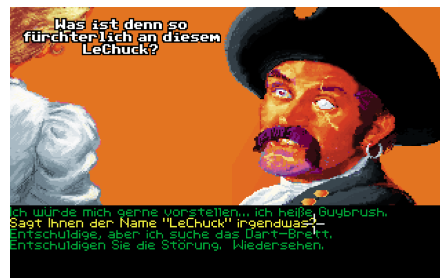
Hellfire: Mit Pyrotechnik gegen Monster.

▶Wing Commander Prophecy

▶Star Wars Monopoly

1/98 Vollversion Nr. 2

Monkey Island



Dieser Seeräuber hat panische Angst vor LeChuck.



LeChuck lebt in einer unterirdischen Lava-Höhle.

Mit Secret of Monkey Island schuf LucasArts den Grundstein für die berühmte Monkey-Island-Serie. Überzeugen Sie sich selbst, daß der Klassiker auch heute noch nichts von seiner Faszination eingebüßt hat!

Guybrush Threepwoods jüngstes Abenteuer, Curse of Monkey Island, nehmen wir in dieser Ausgabe intensiv unter die Lupe. Doch wie hat eigentlich alles angefangen? Wie lernte der sympathische Piraten-Azubi seine geliebte Elaine Marley kennen? Und was hat es mit den drei Prüfungen auf sich? Diese und viele anderen Fragen können Sie bald selbst beantworten: mit unserer Bonus-Vollversion, **Secret of Monkey Island.**



Hier legt Guybrush Threepwood sich gerade mit einigen finsteren Gestalten und einer Ratte an.

Wie in alten Zeiten: der Kopierschutz

Bevor Guybrushs spannendes Piraten-Abenteuer losgeht, müssen Sie erst mal am Rad drehen. Genauer gesagt, am Code-Rad, das wir auf der rechten Seite abgedruckt haben. Mit dem meistern Sie die Kopierschutz-Abfrage, die damals wegen einer anderen Form der Piraterie leider nötig war. Drehen Sie das Rad einfach, bis Sie das Gesicht auf dem Bildschirm zusammengesetzt haben. Lesen Sie dann die Zahl auf dem Fenster ab, dessen Ortsname mit dem gesuchten übereinstimmt.

Die ersten Schritte

Nach der Kopierschutz-Abfrage beginnt Ihr Abenteuer auf Mêlée Island, einer kleinen Insel in der Karibik. Lauschen Sie dem alten Mann auf dem Berg. Folgen Sie seinem Tip, doch mal die »Scumm Bar« aufzusuchen. Die liegt weiter rechts in der Stadt. Auf dem Weg dorthin kommen Sie an einem Plakat vorbei, das Sie sich genauer anschauen sollten: Gehen Sie dazu mit dem Mauszeiger auf das Flugblatt, und klicken Sie mit der rechten Maustaste.

Einfache Bedienung

Secret of Monkey Island besitzt einen intelligenten Mauszeiger. Ruht er über einem wichtigem Objekt oder einer Person, bietet Ihnen das Programm automatisch ein Standard-Verb an. Fahren Sie beispielsweise mit dem Zeiger auf eine geschlossene Tür, erscheint das Wort »öffne«. Per Rechtsklick führen Sie die entsprechende Aktion aus. Wollen Sie etwas anderes tun, klicken Sie einfach eines der insgesamt 16 Verben mit der linken Maustaste an. Eingesammelte Gegenstände werden rechts unten angezeigt. Hat Guybrush mehr als sechs Objekte bei sich, erscheinen in der Bildschirmmitte Pfeile, mit der Sie die Inventarliste nach oben und unten verschieben können. Spielstände lassen sich mit »F5« speichern und laden, Texte mit »+« und »-« beschleunigen oder verlangsamen (funktioniert nicht mit den Tasten des Ziffernblocks). Mit »Escape« oder beiden Maustasten gleichzeitig überspringen Sie Dialoge und Sequenzen. Per Leertaste legen Sie eine Pause ein, mit »Alt« und »*« verlassen Sie das Spiel.

In der Scumm Bar

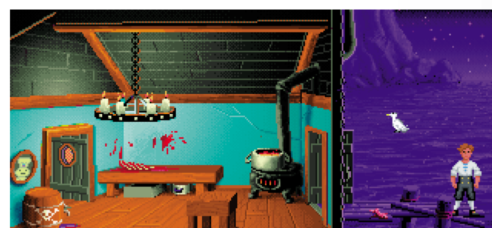
Betreten Sie die Bar, nachdem Sie sich das Poster angesehen haben. Plaudern Sie hier mit den Gästen, und suchen Sie dann das Hinterzimmer auf. Erklären Sie den drei Seeräubern, daß Sie unbedingt Pirat werden wollen. Wenn die Männer Ihnen von den drei Prüfungen erzählt haben, stellen Sie Fragen zu den einzelnen Testabschnitten. Warten Sie anschließend ab, bis der Koch rechts die Tür öffnet und nach links läuft. Schlüpfen Sie in die Küche, und holen Sie sich das Fleisch und den Topf. Guybrush verjagt die Möwe beim Fisch, indem er dreimal über das lose Stegbrett ganz rechts läuft. Der Anfang ist gemacht – viel Spaß beim weiteren Rätselknacken! MD

Installation

Klicken Sie auf »Originale«, »Secret of Monkey Island« und »Installation«. Das Adventure wird dann automatisch in das Verzeichnis MONKEY auf Festplatte C kopiert. Starten Sie das Spiel aus dem Verzeichnis C:\MONKEY, indem Sie auf MONKEY.EXE doppelklicken. Wenn Sie keinen Sound hören, starten Sie Secret of Monkey Island aus der DOS-Box mit »MONKEY MO A«.

Handbuch

Klicken Sie auf »Originale«, »Secret of Monkey Island« und »Handbuch«. Ist der Acrobat Reader bereits installiert, wird das Handbuch sofort angezeigt. Ansonsten installieren Sie bitte zuerst den Reader im Menü »Originale«. Bei Problemen können Sie das Handbuch auch direkt aufrufen: Öffnen Sie nach Start des Acrobat Readers im CD-Verzeichnis \ORIGINAL\MI1\HANDBUCH\ die Datei MONKEY1.PDF. Zum Durchlesen empfehlen wir, im Acrobat-Menü »Anzeige« den Punkt »Fensterbreite« anzuwählen. Sie können Secret of Monkey Island und Acrobat Reader gleichzeitig laufen lassen – unter Windows 95 schalten Sie bei gedrückter ALT-Taste mit TAB zwischen beiden Programmen um.



Den roten Hering (!) können Sie erst aufnehmen, wenn Sie die Möwe verscheucht haben.

Die Kopierschutz-Abfrage

Bastelanleitung für das berühmte Dial-A-Pirate-Rad

Schneiden Sie erst die beiden Scheiben entlang der gestrichelten Linie aus. Keine Angst, das schöne Heft leidet nicht darunter – wir haben diese Seite extra perforiert. Schnippeln Sie dann die beiden Löcher in der Mitte und die sieben Fenster im kleineren Rad aus. Verbinden Sie beide Scheiben mit einer handelsüblichen Musterbeutelklammer – fertig! Ganz Fleißige kleben sich die beiden Räder vorher auf stabile Pappe.





Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 1/98



Komplett durchgespielt

Tomb Raider 2

Alle Rätsel geknackt

Curse of Monkey Island

So besiegen Sie Belial

Lands of Lore 2

Komplett-Lehrgang

Starfleet Academy

Tips & Tricks in dieser Ausgabe: 1/98

Lesen Sie auf der nächsten Seite: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index aller bisherigen Ausgaben

Spieletitel · Ausgabe · Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) · Seite

Achtung Spitfire!

Unser Leser Emanuel Hübler weiß, was Strategen wünschen: Starten Sie das Spiel einfach mit dem Parameter »-cool« (hinter dem Programmnamen eingeben), und Sie erhalten eine unendliche Anzahl an Leben.

Age of Empires

Die folgenden Tricks zu Microsofts Topspiel erleichtern das Herrscherleben ungemein. Um den Schummelmodus zu starten, drücken Sie »Return«, geben den gewünschten Cheat ein und bestätigen abermals mit »Return«. Für die Einsendung bedanken wir uns bei Henning Hünteler aus Münster in Westfalen (viele Grüße von Martin!).

Cheat	Wirkung
COINAGE	1.000 Goldeinheiten mehr
PEPPERONI PIZZA	1.000 Nahrungseinheiten mehr
QUARRY	1.000 Steineinheiten mehr
WOODSTOCK	1.000 Holzeinheiten mehr
DIEDIEDIE	Vernichtet alle gegnerischen Einheiten und Gebäude
HARI KARI	Vernichtet alle eigenen Einheiten und Gebäude
REVEAL MAP	Gesamte Karte aufdecken
NO FOG	Fog of War deaktivieren
RESIGN	Spiel beenden

AHX-1

Mit unseren Cheats wird der AHX-1 zum Superhubschrauber. Loggen Sie sich dazu unter dem Namen »Viper« ein. Während der Missionen stehen Ihnen jetzt folgende Tastenkombinationen zur Verfügung.

Cheat	Wirkung
ALT+I	Unverwundbarkeit
ALT+L	Waffen wieder aufladen
ALT+R	Helikopter reparieren
ALT+A	Alle Ziele sind auf dem Radar sichtbar
ALT+X	Bruchlandung
ALT+Q	Flugmodell realistisch/Arkade
ALT+K	Keine Rauchfahnen mehr
ALT+J	Zeigt die Framerate an

Akte Europa

Für verzweifelte Kommandeure hat der Weißenfelser UNO-General Daniel Müller einige Ratschläge parat. Um



Akte Europa: Explosionen per Mausklick.

den Schummelmodus zu aktivieren, müssen Sie zuerst »enabledevel« eingeben. Die angegebenen Aktionen werden dabei immer an der aktuellen Mausposition ausgeführt.

Cheat	Wirkung
Q	Fahrzeug
W	Läufer
E	Radarfahrzeug
R	Radarandroid
T	Schwere Infanterie
Z	Totale Zerstörung

Bastian Swillims aus Dortmund hat außerdem einige Erweiterungen für den Pfuschmodus (»armleuchter« eingeben) herausgefunden:

Cheat	Wirkung
»Strg«+»Shift«+A	Zusatzmaterial (blau)
»Strg«+»Shift«+U	Waffenteile (rot)
»Strg«+»Shift«+H	Fahrwerkteile (gelb)
»Strg«+»Shift«+Y	Mehr Geld
»Strg«+»Shift«+S	Erhöhte Schußstärke und Panzerung für alle Fahrzeuge
»Strg«+»Shift«+F	Alle Bäume verbrennen
»Strg«+»Shift«+G	Giftgaswolke erzeugen
HLAVOUDOLU	Spaßige Bildschirm-Effekte

Bleifuß Rally

TIP 1: Halten Sie sich möglichst aus dem Gerangel in den ersten Kurven heraus. Mit einer Pirouette ist das Rennen nämlich schon am Start verloren.

TIP 2: Tuning können Sie auf den leichteren Strecken vernachlässigen. In China, Arizona und dem Stadion verbessert sich die Performance durch gezielte Eingriffe allerdings erheblich.

TIP 3: Mit der »M«-Taste schalten Sie den Rückspiegel ein.

TIP 4: Vor Kurven kurz vom Gas gehen, bevor Sie das Lenkrad einschlagen. Ansonsten bricht das Heck aus, und der Wagen beginnt zu schleudern.

TIP 5: Die Wahl des richtigen Autos erhöht die Chancen auf Punkte enorm. Hier die unserer Meinung nach beste Wahl für erfolgreiche Rennen:

Land	Wagen
China	Kino/Motrail
Kanada	Sonell
Italien	Sonell
USA	Skendell
Schweden	Motrail
Wales	Sonell
Stadion	Skendell/Kino

Civilization for Networks

Stephan Behr aus Winsen entdeckte ein nettes Zusatz-Menü im Strategieknaller unserer letzten Cover-CD. Wenn Sie während des Computerzuges (also nach Beenden der Runde) kurz die »Strg«-Taste drücken und danach »AODBAMF« eingeben, erscheint die Option »Extras« in der Menüleiste. Folgende Möglichkeiten stehen Ihnen nun offen:

Cheat	Wirkung
Armageddon	Löst die nukleare Katastrophe aus
Armee – Info	Gibt Auskunft über die anderen Völker
Atomsturm	Aktiviert zufällige Atomexplosionen
Automatischer Modus	Computer übernimmt Spieler-Stamm
Das allsehende Auge	Deckt die ganze Karte auf
Geld und Macht	Stellt Geld und Panzer zur Verfügung
Raketenkrise	Jede Stadt bekommt eine Kernwaffe
Schnelles Geld	Größere finanzielle Mittel
Schnelle Weisheit	Die Wissenschaftler forschen schneller
Vorwärts, Siedler!	Jede Stadt produziert Siedler

Wenn Sie Probleme mit der Eingabe des Cheats haben, weil Ihr Rechner den Computerzug zu schnell beendet, können Sie die Spielgeschwindigkeit mit dem Programm Slowdown senken (auf unserer Cover CD).

Defiance

Das Leben eines Testpiloten ist nicht einfach. Wir erleichtern es Ihnen etwas. Um die Cheats zu aktivieren, geben Sie im Pausen-Modus (»Pause«-Taste) die folgenden Worte ein.

Cheat	Wirkung
IAMGOD	Unverwundbarkeit AN/AUS
GHOST	Durch Wände gleiten AN/AUS
ALLGUNS	Munition für alle Waffen
HIDEENEMIES	Feinde/Objekte AN/AUS
FPS	Zeigt die Framerate an

Diablo: Hellfire

TIP 1: Der wichtigste Tip vorweg: Wir empfehlen Ihnen dringend, Diablo nach der Installation von Hellfire neu durchzuspielen. Nur so kommen Sie in den Genuß aller neuen Waffen, und die beiden neuen Schauplätze wirken wesentlich weniger kurz.
TIP 2: Wie schon bei Diablo, sollten Sie sich Türen, Engpässe, Gitter und Fässer zunutze machen. Die Gegnerscharen lassen sich nämlich am einfachsten aus der Entferung oder einzeln besiegen. Ideal sind die neuen Runen-Bomben: Locken Sie einige Monster hinter sich durch einen Gang, und lassen Sie dann eine Blitzfalle (nicht die der Verkehrspolizei...) zurück.
TIP 3: Kümmern Sie sich beim Kampf gegen den Horkdemon nicht um die aus seiner Brust schlüpfenden Hork Spawns, sondern machen Sie erst den Dämonen fertig.
TIP 4: In Massen auftauchende Psychorbs und Necromorbs sind absolut tödlich. Bleiben Sie immer in Bewegung und versuchen Sie, die Viecher einzeln hinter sich herzulocken, in die Ecke zu treiben und auszuschalten. Ähnliches gilt für die noch wesentlich flinkeren Lichs, gegen die vor allem der Holy-Bolt-Zauberspruch hilft.
TIP 5: Die riesenhaften Flesh Things sind sehr langsam. Hauen Sie zu, weichen Sie etwas zurück, und warten Sie auf den hinterherzuckelnden Fleischberg. Halten Sie die Shifttaste gedrückt, damit Sie beim Angriff stehenbleiben.
TIP 6: Sie sollten noch nicht identifizierte magische Objekte zunächst von Grisworld reparieren lassen, bevor Sie sie identifizieren. Wenn sich der Gegenstand nämlich als wertvolles Super-Artefakt entpuppt, das Sie behalten wollen, steigen nachträgliche Reparaturkosten ins Astronomische.
TIP 7: Für starke Kriegercharaktere sollten Sie einfache Heiltränke (50 Gold) kaufen, aber die wertvollen Manatränke (150 Gold). Bei magisch starken, körperlich jedoch eher schwachen Magiern dreht sich diese Regel um.

Extreme Assault

Durch die Patch-Version 1.2 ändert sich auch der Cheat, der das Schummelmenü aktiviert. Geben Sie statt »LEVELX_« »OH_DEAR« ein. Dabei steht »_« für ein Leerzeichen.

F-22 Raptor

TIP 1: Novalogic hat auch bei F-22 wieder die größten Gefahren um die Wegpunkte plaziert. Suchen Sie sich deshalb einen eigenen Weg zum Ziel.
TIP 2: Da sich Ihr Waffenverbrauch auf alle folgenden Missionen auswirkt, ist es wichtig, daß Sie sparsam mit der Munition umgehen. Benutzen Sie deshalb zu Beginn vor allem die Sidewinder, und sparen Sie die wertvolleren AMRAAMs auf. Wehrlose Bomber erledigen Sie mit der Bordkanone.
TIP 3: Nutzen Sie die Tarnfähigkeit der F-22! Fliegen Sie Bodenziele mit ausgeschaltetem Radar an, die Ziele bleiben dabei gespeichert. Halten Sie sich in Bodennähe, und nutzen Sie natürliche Deckung wie Berge und Schluchten. So werden Sie kaum entdeckt.
TIP 4: Bei Geleitschutz-Missionen kommt es auf das richtige Timing an: Räumen Sie die feindliche Luftverteidigung aus dem Weg, aber überlassen Sie die SAMs den Bomberverbänden.
TIP 5: Verlassen Sie sich nicht auf den Autopiloten. Dessen Kunststückchen können Sie manchmal in unschöne Situationen bringen.

Fallout

Bei der Demo des Rollenspiels Fallout gibt es einen kleinen Programmfehler, den Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Im Kampfmodus nehmen Sie (nur!) Munition in die Hände und klicken auf einen Gegner, um ihn zu bekämpfen. Er wird Sie nun mit einem mehr oder weniger scharfsinnigen Kommentar reizen, mit dem Ergebnis, daß Ihnen unendlich Zugpunkte zur Verfügung stehen. Ihr Gegenüber kann sich dagegen nicht wehren.



Fallout: Kleiner Trick, große Wirkung.

Grand Theft Auto

TIP 1: Eins der Spezial-Objekte gibt Ihnen für jede Mission die doppelte Punktzahl. Versuchen Sie, bereits zu Beginn diesen Gegenstand zu finden.
TIP 2: Suchen Sie außerdem bereits vor der ersten richtigen Mission eine ordentliche Waffe (ab MP aufwärts).
TIP 3: Ein Sportwagen fährt zwar schnell, aber die Vehikel werden auf der Flucht vor dem Gesetzeshüter schnell zerstört. Auch ein Omnibus hat seine Vorteile. Die meisten Mittelklasse-Wagen vergessen Sie besser. Sie können auch Polizei-Autos kapern.
TIP 4: Achten Sie auf den Pager links oben. Für die freiwilligen Zusatz-Aufträge gibt's besonders viele Punkte.
TIP 5: Bereits vor Mord-Missionen sollten Sie die Fluchtwege klären und wissen, wo im Notfall eine Autowerkstatt ist. Dort lassen Sie Ihren Wagen umlackieren, und die Polizei beachtet Sie von nun an nicht mehr.

Have a Nice Day (Track-Pack)

Die folgenden Cheats funktionieren auch mit dem neuen Track-Pack. Eingegeben werden die Schummelwörter im Hauptbildschirm bei gleichzeitig gedrückter »Strg«-Taste.

Cheat	Wirkung
MUCHMONEY	Mehr Geld
ALLWEAPONS	Alle Waffen und Extras
HELPME	Reparaturpack
AGRESSOR	Unendlich Waffen und Extras
BOOSTER	Größere Beschleunigung

Hercules

Mit diesen Paßwörtern vollbringt Disneys Hercules wahre Heldentaten. Die Levelcodes werden jeweils aus den vier Symbolen auf den Vasen gebildet. Schwierigkeitsgrad beachten!

Paßwort	Level
Schwierigkeit: Anfänger	
Münze, Helm, Hydra, Blitz	1
Hercules, Medusa, Pegasus, Pegasus	2
Blitz, Münze, Blitz, Bogenschütze	3
Bogenschütze, Gladiator, Hydra, Blitz	4
Blitz, Minotaurus, Medusa, Münze	5
Pegasus, Münze, Blitz, Bogenschütze	6
Zentaur, Helm, Gladiator, Blitz	7
Pegasus, Zentaur, Zentaur, Hydra	8
Pegasus, Pegasus, Helm, Münze	9
Schwierigkeit: Mittel	
Gladiator, Minotaurus, Gladiator, Medusa	1
Hydra, Medusa, Münze, Medusa	2
Zentaur, Hercules, Minotaurus, Bogenschütze	3
Zentaur, Münze, Hydra, Hercules	4
Gladiator, Hydra, Bogenschütze, Gladiator	5
Münze, Helm, Münze, Gladiator	6
Bogenschütze, Pegasus, Bogenschütze, Zentaur	7
Helm, Pegasus, Hercules, Bogenschütze	8
Gladiator, Münze, Münze, Blitz	9
Medusa, Gladiator, Zentaur, Pegasus	10
Gladiator, Blitz, Gladiator, Zentaur	11
Pegasus, Gladiator, Zentaur, Gladiator	12
Schwierigkeit: Hercules	
Pegasus, Bogenschütze, Minotaurus, Medusa	1
Zentaur, Hydra, Helm, Blitz	2
Blitz, Minotaurus, Gladiator, Gladiator	3
Minotaurus, Medusa, Hydra, Medusa	4
Bogenschütze, Helm, Bogenschütze, Münze	5
Medusa, Gladiator, Pegasus, Münze	6
Hydra, Gladiator, Pegasus, Zentaur	7
Helm, Pegasus, Minotaurus, Medusa	8
Hydra, Pegasus, Pegasus, Helm	9
Gladiator, Hercules, Medusa, Münze	10
Münze, Hydra, Minotaurus, Gladiator	11
Zentaur, Medusa, Helm, Hydra	12

Incubation

Wer in der letzten Mission Schwierigkeiten mit dem Obermonster hat, sollte einmal folgende alternative Strategie ausprobieren: Paralysieren Sie das Untier mit einem Laser, und schicken Sie einige Marines hinter die Bestie. Hier ist die Spinne besonders verwundbar.



Incubation: Greifen Sie die Riesenspinne von hinten an.

Men In Black

TIP 1: Wenn Sie Gegner per Pistole oder mit einer anderen Schußwaffe erledigen wollen, muß das Fadenkreuz nicht unbedingt aufleuchten. Die ungefähre Richtung genügt meist.
TIP 2: Bei Sprungeinlagen ist absolute Präzision gefragt. Wenn Sie nicht weit genug kommen, gehen Sie ein paar Schritte zurück – das klingt zwar absurd, funktioniert aber oft.
TIP 3: Den ersten Alien-Zwischengegner besiegen Sie im Handumdrehen, indem Sie Agent J an den rechten Bildschirmrand stellen. Der Außerirdische kann sich nur im Uhrzeigersinn um Sie drehen und bleibt deshalb hilflos stehen. So ist er ein leichtes Opfer.

Monkey Island 1

Wenn Sie den Abspann unserer zweiten Vollversion ohne großes Rätselraten sehen wollen, drücken Sie einfach »Strg«+»W«. So beenden Sie das Adventure erfolgreich.

Netstorm

TIP 1: Legen Sie sofort Brücken zu nahen Geysiren – sonst schneidet der fixe Gegner Sie vom Nachschub ab. Nehmen Sie dafür ausschließlich stabile Verbindungsstücke.
TIP 2: Setzen Sie frühestmöglich Transportschiffe statt Golems ein, um Energie zu gewinnen. Die Flieger sind nämlich schneller und nicht auf Brücken angewiesen.

TIP 3: Die Sonnenscheibenwerfer feuern zwar nicht weit, sind aber ideal gegen Luftangriffe. Eigene Fluggeräte zermürben den Gegner schnell, wenn man sie in großen Massen einsetzt.
TIP 4: Oft verdecken Bauwerke dahinterstehende Einheiten. Hier hilft die »F2«-Taste, die Gebäude transparent macht. Der gleiche Trick erleichtert auch das Verbinden von Geysiren mit Brückenteilen ungemein.

Need for Speed 2 SE

Die Special Edition hat noch drei weitere Wagen und eine versteckte Bonusstrecke in petto. Mit folgenden Cheats (im Spiel eintippen) können Sie darauf zugreifen. Wir wünschen gute Fahrt!

Cheat	Wirkung
tombstone	Bonuswagen
bomber	Bonuswagen
fzr2000	Super-Bonuswagen
slip	Zeitlupe
pioneer	Ultra-Beschleunigung
hollywood	Geheimstrecke

NHL 98

Eishockeyprofi Reinhard Delong jun. hat eine fast todsichere Torschußtaktik entwickelt. Wenn Sie nach dem Anstoß in Puckbesitz sind, ziehen Sie sofort nach rechts außen an die Bande und laufen die Linie mitten durch die zwei großen Kreise (Bullys) entlang. Danach ziehen Sie ruckartig nach links, knapp am Torwart vorbei und schießen auf das Tor. Der Puck zischt am verdattert-hilflosen Keeper vorbei in das linke Eck.

Nuclear Strike

TIP 1: Sorgen Sie stets für ausreichende Vorräte. Vor allem Panzerung und Benzin gehen gerne mitten in heftigen Gefechten zur Neige.
TIP 2: Setzen Sie Raketen ruhig großzügig ein – es gibt meist genügend Nachschub tödlicher Flugkörper.
TIP 3: Schalten Sie nicht jeden Feind aus: Wer Sie nicht bedroht, ist Ihrer Zeit und Ressourcen nicht würdig.
TIP 4: Wenn Sie eine Einzelmission nicht schaffen, benutzen Sie womöglich das falsche Gefährt. Nuclear Strike läßt Sie nur teilweise automatisch in neue Kampfgeräte umsteigen, manchmal müssen Sie selbst nach einem Panzer oder dem dick gepanzerten Hovercraft suchen.
TIP 5: Nutzen Sie Strike-Net. Kommen Sie mit einer Mission nicht klar, hilft oft der Beschreibungsfilm weiter.
TIP 6: Hilft das alles nichts, kommen Sie mit folgenden Levelcodes weiter. Eventuell müssen Sie statt »Y« ein »Z« tippen (»EAGLEEZE« statt »EAGLEEYE«).

Cheat	Wirkung
JUNGLEWAR	Level DELTA
BUCCANEER	Level ISLAND
HAMMERHEAD	Level ISLAND
DETONATE	Level PEACE
AFTERSHOCK	Level PEACE
BLITZKRIEG	Level DMZ
CHESSPIECE	Level DMZ
NOMANSLAND	Level DMZ
BASTILLE	Level FORTRESS
LIGHTNING	Bonuslevel
WARRIOR	Extraleben
PHOENIX	Extraleben
EAGLEEYE	Aufklärungsmodus
MPG	Reduziert Treibstoffverbrauch

Pazifik Admiral

Der Strategiehit enthält einen versteckten Einheiteneditor. Den können Sie aufrufen, indem Sie das Spiel mit der Option »/hondarules« starten. Daraufhin erscheint links im Hauptmenü ein kleiner grauer Schalter.



Pazifik Admiral: Versteckter Einheiten-Editor.

Postal

Beim Hardcore-Shooter Postal sind Waffen und Munition oft knapp. Mit unseren Cheats können Sie Ihr Arsenal aufstocken. Geben Sie dazu das entsprechende Wort während des Spiels ein.

Cheat	Wirkung
IAMSOLAME	Unverwundbarkeit
HEALTHFUL	Volle Gesundheit
THICKSKIN	Volle Panzerung
CARRYMORED	Doppelte Munitions-Kapazität
GIMMEDAT	Volle Ausrüstung
HESSTILLGOOD	Widerauferstehung
DAWHOLEENCHILADA	Granaten, Raketen, Napalm, Flammenwerfer
BREAKYOSAK	Munition für die Schrotflinte
MYTEAMOUSE	Charaktere schrumpfen
SHELLFEST	Spray-Kanone
EXPLODARAMA	Granaten, Raketen, Hitzesucher
FLAMENSTEIN	Molotow-Cocktails, Napalm, Flammenwerfer
SHOTGUN	Munition für die Schrotflinte
THEBESTGUN	Spray-Kanone
LOBITFAR	Granaten
TITANIII	Raketen, Hitzesucher
STERNOMAT	Napalm
FIREHURLER	Flammenwerfer
CROTCHBOMB	Minen
THERESNOPLACELIKEOZ	Level überspringen

Shadows of the Empire

Auch die Macht verhilft nicht zur Unsterblichkeit. Dafür erleichtern unsere Cheats das Jedileben. Eingegeben werden Sie als Spielername, wobei »_« für ein Leerzeichen steht).



Shadows of the Empire: Unsere Cheats helfen.

Cheat	Wirkung
R_Testers_ROCK	Jeder Level anwählbar
_Jabba	Im Jedi-Level wird jeder Stormtrooper mit einem Schuß vernichtet
_Credits	Spielt die Endsequenz (Hoth wählen)

Star Fleet Academy

Interplay hat im Trekker-Simulator einige Programmierer-Gags versteckt,

die wir Ihnen nicht vorenthalten möchten:
TIP 1: Geben Sie zu Beginn der »Balance of Terror«- Mission »KNAT ATTACK« ein, bevor Sie mit Warp-Geschwindigkeit durchstarten.
TIP 2: Fliegen Sie am Anfang der »Common Ground«-Mission mit Warp-Geschwindigkeit von Tasocles nach Thaxius, und scannen Sie die Lebensformen des Zielplaneten.
TIP 3: Warten Sie eine Weile ab, während Sie in der »Common Ground«-Mission im Hasapur-System sind. Viel Spaß mit den Gags!

Sub Culture

Michael Rottke aus Berlin hat ein Herz für Meeresbewohner. Wer schnell reich werden will, kauft raffiniertes Erz (gibt's natürlich in Raffinerien) und paddelt dann nach Touka Reef. Dort das Erz loswerden und gegen Methan eintauschen. Zurück in der Raffinerie, verkauft man das Gas. Dabei steigt der Gewinn ständig an.

Test Drive 4

Mit unseren Tricks rast sich's noch mal so schön. Eingegeben werden die Schummel-Codes in Slot 9 (beziehungsweise 0) des Savegame-Menüs. Funktioniert nicht bei allen Versionen!

Cheat	Wirkung
NOAICARS	Keine computergesteuerten Wagen
STICKIER	Keine 3D-Kollision
AARDVARK	Kollisionsabfrage ganz abgeschaltet
ITSLATE	Keine Special-Effects (3Dfx)
CREDITZ	Credits-Bildschirm
SRACLLA	Alle Wagen
LEVELLLA	Alle Strecken
SPAZZY	Drogen-Modus
BANDW	Schwarz-Weiß-Modus
MIKTROUT	Größere Fahrzeuge
MPALMER	Kleinere Fahrzeuge
GONZON	Beschleunigter Modus an
GONZOFF	Beschleunigter Modus aus
BIRDVIEW	Vogelperspektive

The Reap

TIP 1: Vorsicht beim Einsammeln von Power-Ups für Waffen. Wenn Sie bereits ein ausgebautes Kriegsgerät haben, sollten Sie rechtzeitig auf ein noch unterentwickeltes wechseln.
TIP 2: Schalten Sie nach Möglichkeit die per Fadenkreuz markierten Gegner zuerst aus; ihre Kampfgefährten reagieren dann oft kopflos und werden zu leichtem Kanonenfutter.
TIP 3: Bekämpfen Sie Minen immer vom linken Bildschirmrand aus.
TIP 4: Bewegung ist alles. Die meisten Energiegeschosse schalten sich auf Sie auf, sind aber recht langsam und leicht auszumanövrieren.

Tomb Raider 2

Wer bei Tomb Raider ein nettes Feuerwerk betrachten will, führt folgende Bewegungskombination durch (vorher abspeichern!): Ein Schritt nach vorn, ein Schritt nach hinten, dreimal nach links drehen und dann nach vorne springen.



Tomb Raider 2: Lara freut sich aufs Feuerwerk.

Touring Car Championship

TIP 1: Die ersten zwei, drei Kurven sind extrem wichtig. Der Gegnerpulk fährt hier noch relativ langsam. Überholen Sie möglichst viele Gegner, notfalls auch mit viel Risiko oder einem herzhaften Rammstoß. Eine Verwarnung wegen gefährlichen Fahrens können Sie ignorieren.
TIP 2: Um am Start nicht zuviel wertvollen Boden zu verlieren, halten Sie den Drehzahlmesser ungefähr im zweiten orangefarbenen Bereich und geben dann exakt mit dem Aufleuchten der grünen Ampel Vollgas.
TIP 3: Mit etwas Übung läßt sich an vielen langsamen Schikanen viel Zeit sparen. Rasen Sie einfach mit Vollgas und möglichst geradeaus über das Bankett, anstatt der Straße zu folgen. Bestrafungen brauchen Sie nicht zu befürchten. Wir wünschen eine gute Rennsaison!

Uprising

TIP 1: Ihre ersten Waffenfabriken sollten Infanteristen und AAV (Jagdflieger) bauen. So sind Sie aus der Luft geschützt und können feindliche Gebäude knacken.

TIP 2: Versuchen Sie, mit nur einem Kraftwerk auszukommen. Sobald die Energievorräte erschöpft sind, verkaufen Sie es, bauen an der gleichen Stelle eine Fabrik und woanders ein neues Kraftwerk.
TIP 3: Ist eine Zidadelle unter Beschuß, sollten Sie nach Möglichkeit selbst die Geschütze übernehmen (»F12«). Sie treffen meist besser als der Computer.
TIP 4: Bauen Sie von den wichtigsten Fabriken – für Bodentruppen, AAVs und Bomber – mehr als nur eine. Das verkürzt die Produktionszeiten beträchtlich.
TIP 5: Schalten Sie nicht jedes feindliche Geschütz aus. Wenn es nicht angreift, stört es auch nicht.
TIP 6: Bomber sind effektiv, aber empfindlich. Beseitigen Sie rechtzeitig alle Gefahren.
TIP 7: Nehmen Sie in hügeligen Landschaften Deckung. Oft können Sie über einen Bergrücken hinweg den Gegner beschießen, während er Sie nicht trifft.
TIP 8: Damit der Aufstand nicht zum Disaster wird, helfen wir Ihnen mit folgendem Cheat: Geben Sie im Chat-Menü (»M«) »CHUMP DANGEROUS« ein, um Schilde, Geschwindigkeit und Waffenenergie bis an die Grenze auszureizen. Eine weitere Eingabe wird mit der Steigerung des Tech-Levels quittiert. Nach der dritten Benutzung ist der Cheat wieder deaktiviert.

Vergessener Kontinent

TIP 1: Nach dem letzten Ball bekommen Sie ein Continue angeboten. Wenn Sie das bei schwachen Spielen ablehnen, können Sie die Credits für wichtige Partien sammeln.
TIP 2: Oft geht die Kugel bei einem Ballverlust entweder komplett verloren oder fällt wahlweise in den letzten Abschnitt zurück. Die Entscheidung sollten Sie davon abhängig machen, wie weit Sie im aktuellen Level bereits sind. Ist der Tisch fast geschafft, spielen Sie besser mit einem neuen Ball weiter.

War Wind

Bei War Wind, unserer ersten Vollversion, helfen folgende Codes. Drücken Sie »ENTER«, geben Sie den Cheat ein, und drücken Sie »ENTER«.



War Wind: Cheats für unsere Vollversion.

Cheat	Wirkung
!Golden Boy	5.000 Ressource-Punkte mehr
!I am the Bishop of Battle	Szenario gewinnen
!Oh Come All Ye Faithful	Schnelle Rekrutierung
!On a Mission From Gawd	Schnelles Bauen, schnelle Ressourcen-gewinnung
!Pump an Arhn	Volles Prestige für den Clan-Führer
!The Sun Also Rises	Kein Fog of War
!The Great Pumpkin	Beendet das Szenario erfolgreich

X-Car

Geben Sie folgende Cheats während der Fahrt ein:

Cheat	Wirkung
»Strg«+»ALT«+»F8«	Kartenfarbe ändern
»Strg«+»ALT«+»F9«	Schaden reparieren
»Strg«+»ALT«+»F10«	Schwarze Flagge aufheben

Bei der Streckenauswahl läßt sich das Wetter bestimmen, indem Sie »S« und »R« drücken. Wenn Sie bei »Quickrace/Single Race« die »M«-Taste gedrückt halten, können Sie im Rennen mit dem HUD-Knopf Raketen auf Ihre Gegner abschießen.



Begleitservice

Tomb Raider 2

Kommt Lara mal vom rechten Weg ab, hilft ihr ein Blick in unsere Komplettlösung weiter.

Eidos geniales Tomb Raider 2 ist noch länger und schwieriger als der erste Teil – nach frühestens 50 Stunden darf Lara in ihr bequemes Nachthemd schlüpfen. Wir haben uns für Sie durch die 18 Levels gekämpft und weisen Fräulein Croft den Weg durch die kniffligsten Stellen.

LEVEL 1: *Die große Mauer*

LEVEL 1: Springen Sie an der Tempelmauer rechts hinunter, holen Sie aus der Unterwasserhöhle den Schlüssel und schließen damit oben die Tür auf. Im übernächsten Raum den Stein wegziehen und an der Spalte übers Wasser hangeln. Über die Fallen rennen, rechts abbiegen, um den rollenden Felsen zu entkommen, springen, schnell nach links und in den Gang hochsteigen.



Level 1: An der rechten Mauer geht's abwärts.

LEVEL 2: *Venedig*

LEVEL 2: Erschießen Sie den Gegner auf dem Balkon und drücken Sie im Bootshaus den Schalter. Die Hütte hoch und zum Fenster rein. Den Schalter auf der Brücke betätigen. Zurück, über das linke Fenster auf den Balkon springen und den Schlüssel holen.

Der Weg zur **SCHLEUSE**

Vom Dach der Hütte aus auf den Baldachin springen, links zur Luke und den Schalter umlegen. Das Bootshaus aufschließen. Der Gegner am Steg hat die automatischen Pistolen. Fahren Sie mit dem Boot durch die rechte Tür bis zur Schleuse.

SCHALTER *aktivieren*

In alle Gebäuden die Schalter aktivieren. Nehmen Sie auf der Brücke bei den drei Gondeln dem Gegner den Schlüssel ab. Ins Haus und den Hebel betätigen. Der Schlüssel zur Tür am Bootssteg ist in dem mit Wasser gefüllten Raum.

Minen **ENTSCHÄRFEN**

Fahren Sie mit dem Boot auf die Minen vor dem Kanaltor zu und springen im letzten Moment ab. Mit dem anderen Boot zur überdachten Anlegestelle fahren und den Schalter betätigen. Schnell die Rampe hinauf und auf dem kürzesten Weg zum offenen Tor.

LEVEL 3: *Bartolis Versteck*

LEVEL 3: In der großen Halle oben auf die rechte Galerie springen und an der Wand nach oben klettern. Vom Balkon aus auf den Baldachin links gegenüber, von dort rückwärts auf den nächsten Balkon. Über die Plattform und den Baldachin in die Hintertür.

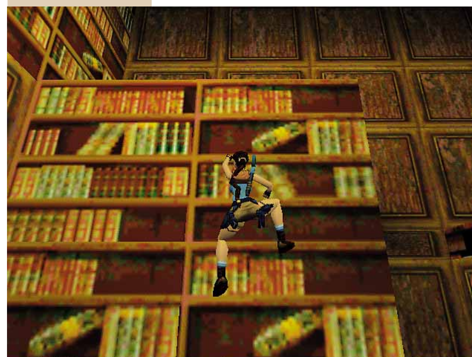
GEHEIMGANG *im Kamin*

Steigen Sie über die Treppe rechts oben ins zweite Zimmer und schieben dort im Kamin den Ziegelblock weg. Weiter in den nächsten Raum. Vom ersten Kronleuchter aus links auf die Plattform und den Hebel betätigen, dann vom rechten Leuchter aus auf die rechte Plattform und dort den Schalter umlegen. Auf den mittleren Kronleuchter, hinüber zur Luke und Schlüssel nehmen. Im Kamin in den Schacht dahinter springen, Hebel betätigen.

In der **BIBLIOTHEK**

Schließen Sie die Türen am Steg auf. Innen den rechten Hebel und im oberen Stockwerk den der kleinen Bibliothek umlegen. Zum obersten Fenster der großen Bibliothek steigen. Auf den Balkon gegenüber und über Vordach und Mauer hinüber zur Holzhütte in der sich der Sprengschlüssel befindet.

Durch den Zitronengarten in den Kanal und den Sprengschlüssel mit dem Zünder benutzen. Laufen Sie über die Mauer zum zerstörten Gebäude.



Level 3: Die Buchregale kann Lara zum Klettern nutzen.

LEVEL 4: *Opernhaus*

LEVEL 4: Auf der anderen Seite die Leiter hoch und den Schalter umlegen. Von der Ausgangsposition durch die schwingende Kiste springen. In der Dachluke den Schlüssel nehmen. Zurück zum Ausgangspunkt und dann nach rechts zum Fenster, nach links gehen und hoch. Die Tür aufschließen und über die einstürzenden Bretter rennen.

SCHALTER *aktivieren*

Betätigen Sie den Schalter bei der Kiste, und steigen Sie in die Kuppel. Den linken Schalter aktivieren und durchs Gitter gehen. Unten den Schalter drücken. Über die Leiter und das Gitter hoch und durch die Öffnung hinunter.

RELAIS *finden*

In der kleinen Kammer links von der Bühne den Hebel umlegen. Zum Gitter am anderen Ende der Bühne hinauf und den Schalter umlegen. Weiter hinauf und den Schalter betätigen. Unter der Bühne ins Wasser und den Schalter umlegen. Zur Leiter, das Relais nehmen und hinauf.

AUFZUG *benutzen*

Steigen Sie zur obersten Ebene des Opernhauses und bauen das Relais in den defekten Schalter ein. Auf den Aufzug springen und zur Leiter hechten. Hoch und links den Schalter umlegen. Zurück zum Aufzug und runter.

Die **VENTILATOREN**

Den Schalter drücken, hochfahren und in das Becken dahinter tauchen. Den Schaltkreis nehmen, den Schalter betätigen, auftauchen und hinaufklettern. Den Gang entlang und durch die Fenster springen. Unten den Hebel umlegen, hinunterrutschen, über den Ventilator springen und den Schlüssel holen. Durch das Ventilationssystem bis zu dem Raum, in dem die Kiste steht. Schieben Sie diese bis zum Podest. Durch das untere Fenster steigen und die andere Kiste auf die erste schieben. Über die Kisten zurückklettern.



Level 4: Springen Sie an der Kiste vorbei.

Hinter der **BÜHNE**

Öffnen Sie die Türen auf der zweiten Ebene. Den Schalter drücken und in den Raum hinaufsteigen, in dem der Schaltkreis eingesetzt werden kann. Auf der Bühne durch das Loch in der Wand gehen. Hinten eine Kiste herausziehen. Gehen Sie in den Gang und drücken dort den Schalter. Wieder hinaus und auf die Kisten. Durch die Öffnung und den Schalter benutzen. Gehen Sie runter und töten Bartoli. Auf die andere Seite des Raumes und über die Kisten zurück. Dort ist ein Schalter, der den Ausgang öffnet.

LEVEL 5: *Bohrturm*

LEVEL 5: Die Kisten so schieben, daß Sie ungehindert zur Tür gelangen. Den Schalter drücken und raus. An den Gegnern vorbei rennen. Den Schüssen ausweichen, bis die Fenster kaputt sind, und fliehen.

GELBE TÜR *öffnen*

Benutzen Sie den nächsten Schalter, schwimmen durch den Tore und drücken dort einen weiteren Schalter. Durch das Fenster auf den Motor springen, ins Flugzeug und die Pistolen holen. Den anfangs ausgewichenen Gegnern den gelben Schlüssel abnehmen. Durch das Fenster zurück und nach links, tauchen, den Schalter unter dem Tunnel umlegen und die gelbe Tür öffnen.

In den **SCHLAFRÄUMEN**

Drücken Sie im nächsten Raum den Knopf. Rechts hoch und an dem Rad drehen. Durch die geöffnete Tür und nochmal drehen. Die Harpune ist in der letzten Koje links. In der ersten Koje den Knopf drücken und ganz hinten hinausklettern.

ROTE TÜR *öffnen*

Die Leiter hinab, die Kisten verschieben, um zur anderen Leiter zu gelangen. Nehmen Sie oben rechts der Wache den roten Schlüssel ab, gehen links die Treppe hoch und öffnen die Tür.

GRÜNE TÜR *öffnen*

Die Kiste zweimal schieben, einmal ziehen. Den Schalter bei der grünen Tür bedienen. Über den Tank zu den Röhren, dann links an der Wand den Schalter benutzen. In die Falltür bei der grünen Tür, zu den Pfeilern und die Leiter hoch. Folgen Sie dem Steg, und gehen Sie zuerst rechts, dann links. Den grünen Schlüssel aus der Kiste holen und damit die Tür öffnen. Den Schalter betätigen, durch die Öffnung und Unterwasser den Hebel umlegen.

LEVEL 6: *Die Tiefe*

LEVEL 6: Zur Leiter und den Knopf drücken. Die Rutsche hinunter und zur anderen Seite springen. Rückwärts hinunterrutschen und nach der Kante greifen. Hinabhüpfen, vom Steg in die schmale Öffnung springen, runter, den Schlüssel nehmen und durch den Tunnel und die Leiter zur blauen Tür.

ERSTEN CHIP *holen*

Die Türen öffnen, hinunter, Kiste schieben, in den Tunnel tauchen, beide Schalter umlegen, weiter, durch die Tür und links und die Treppe hoch. Benutzen Sie im ersten Raum den Schalter und springen durch die Falltür. Schnell hinaus, den Schalter noch mal betätigen und den Chip holen. Setzen Sie ihn am Kontrollbrett ein.

ZWEITEN CHIP *holen*

Tauchen Sie in den Tunnel. Den Raum rechts verlassen, auf die Mauer und den Schalter benutzen. Im vorigen Raum den Schalter umlegen und über den Kran auf die andere Seite. Über die Kisten und den Knopf drücken. Von hier sieht man einen Raum, in dem Lara zuvor schon eine Tür geöffnet hat. Über diesen Raum in den Tunnel springen und die Hauptkammer betreten. Den zweiten Chip mitnehmen und in die Säge einsetzen.

LEVEL 7: *40 Faden*

LEVEL 7: Eine Unterwasserrolle ausführen und geradeaus losschwimmen. Beim Schiff in das Loch beim Anker und Luft holen. Tauchen Sie unten in das Loch, und schwimmen Sie nach rechts. Bei dem Metallträger den Hebel bedienen. Durch die Tür und auftauchen. Zu der Öffnung in der Mitte der Kisten, hinaus, rechts und den Schalter umlegen. Auf die Kisten und in den nächsten Raum.

Bei den **BRENNERN**

Gehen Sie durch die Falltür und über die Kisten in den nächsten Raum. Dort den Hebel umlegen und durch die Tür rennen. In dem dunklen Bereich zu der Öffnung in der Decke und den Hebel umlegen.

Zur Tür gehen, die Brenner mit dem Schalter abstellen und durchrennen. Die beiden nächsten Schalter bedienen, zurück zum ersten Schalter, diesen betätigen und zum Wasser rennen (über die Hindernisse springen, nicht klettern!).

ATEMNOT!

So schnell wie möglich durch die Räume tauchen, im dritten den Hebel umlegen, hochschwimmen, den nächsten Hebel benutzen und hinaus. Danach hinunter und durch das Loch im Boden. Die Kiste unter die Öffnung ziehen, hochklettern und mit dem Schalter die Felsen herabstürzen lassen. Durch die rechte Öffnung und hochklettern. Öffnen Sie mit dem Hebel die Tür in einem anderen Raum. Runter zur untersten Ebene und durch die linke Öffnung. Hochklettern, den nächsten Schalter bedienen. Wieder auf die unterste Ebene und durch die Tür. Schwimmen Sie durchs Wasser zum letzten Schalter und danach aus dem Level.

LEVEL 8: *Wrack der Maria Doria*

LEVEL 8: Schieben und ziehen Sie die Kisten so, daß die zwei Gänge dahinter frei sind. Den rechten Gang nehmen, in das Loch rennen und den Badezimmerschlüssel nehmen. Gehen Sie in den linken Gang, hinter die Kisten und ins Badezimmer. Den Knopf drücken, durch die Türen, den nächsten Knopf drücken. Zurück und die Türen wieder schließen. Zurück in den Tanzsaal, hinunterfallen lassen und nach links zur Tür hangeln.

AUS-SCHALTER *finden*

Über die Rampe zum ersten Ausschalter springen. Im Raum mit den verschiedenen Türen die rechte Tür mit dem Rad öffnen. Die Kiste verschieben, und den Schalter benutzen. Über die Kiste zur Tür hoch. Über die nächste Kiste zu einem weiteren Schalter und den Schlüssel nehmen, der unter der Kiste lag. Öffnen Sie damit eine weitere Tür im ersten Raum. Hier erst die untere, dann die obere Kiste herausziehen und rechts in den Gang gehen, wo der Boden wegbricht. Rechts rauf, im Raum mit dem Gitterboden auf das Boot hinunter springen und den Schalter im Wasser bedienen. Rennen Sie schnell durch die offenen Tür und legen den Schalter um. Solange zwischen den beiden Schrägen hin und her springen, bis sich die Öffnung schließt, hochziehen und den Schalter benutzen. Links den Schalter bedienen, ums Becken, durch die Falltür springen und den zweiten Ausschalter nehmen.

DRITTER *Ausschalter*

Den nächsten Knopf drücken; zurück zum Boot und die Tür öffnen. Springen Sie durch die Falltür und gehen über die Türen zum dritten Ausschalter. Zurück zum Becken, schwimmen, den Schalter bedienen, hinauf und die Ausschalter einsetzen. Über die Kiste nach oben hinaus und den Hebel benutzen.

Der **KABINEN-SCHLÜSSEL**

Über die Röhren in den Raum mit den Fenster und dort durch die Tür. Den Schalter benutzen und schnell durch die andere Tür. Die Kiste verschieben und mit dem Hebel die Falltür öffnen. Den Schlüssel aus dem Wasser holen, der hinter den linken Felsen liegt. Schließen Sie die Kabine auf und benutzen den Hebel. Die Kiste verschieben, um an einen weiteren Hebel zu gelangen. Durch die Öffnung ins Wasser, das Faß verschieben und hinaus.

LEVEL 9: *Die Quartiere*

LEVEL 9: Hangeln Sie sich über die brennenden Flammen. Den Schalter am Ende bedienen und links hinaufsteigen. Hüpfen Sie im Maschinenraum über die Kolben. Dort die Kiste nach hinten schieben, nach links in den Gang gehen und auch dort die Kiste verschieben. Hinunterspringen, den Hebel bedienen und wieder hinauf zu den Kisten. Über die Kolben zurück, vom letzten aus nach rechts zum Hebel springen und diesen umlegen.

Schwimmen und **HANGELN**

Bedienen Sie den Hebel unter Wasser. Zur Tür hinaustauchen, hebeln und durch die offene Luke schwimmen. Die beiden Schalter umlegen, schnell zur anderen Seite springen, nach rechts hangeln und dort den Hebel benutzen.

In den **QUARTIEREN**

Zu den Gesellschaftsräumen, die Kiste wegziehen und hinunterspringen. Beim abgesunkenen Boden die Kiste wegbewegen: Dahinter ist ein Schlüssel. Hinter der ersten Kiste links zum Theater, den Schlüssel benutzen, zur Loge hoch und den Hebel umlegen. Hinter der Bühne den Schalter drücken und durch die Tür beim Becken zum Ausgang.



Level 9: Kistenschieben ist hier das Motto.

LEVEL 10: *An Deck*

LEVEL 10: Links ins Wasser hinunter, unten an Land gehen und den Schlüssel holen. Schwimmen Sie rechts durch die Spalte weiter.

Zum **SCHLÜSSEL**

Schieben Sie die Kisten so, daß die Hecktür zugänglich wird. Innen den Hebel umlegen. Die Falltür betreten und Hebel betätigen. Zur Hecktür und unten die Kiste wegziehen. Am rechten Ufer des Sees ist ein Weg, auf dem Lara in einen Raum gelangt, von dem aus ein Schacht auf das Boot führt. Den Schlüssel nehmen und zurück aufs Oberdeck.

SERAPH *holen*

Über die Ventilationsschächte auf die höchste Ebene, die Falltür hinunter, die Kiste hervorziehen, den Hebel umlegen und zur Tür. Das Schloß aufschließen, den Schalter drücken und in die Höhle laufen. In den Raum, hinunter und den Schlüssel holen. Den Frachtraum aufschließen und den Seraph nehmen.

LEVEL 11: *Das tibetanische Hochland*

LEVEL 11: Mit dem Schneemobil rechts durch die Höhle bis zur freien Fläche fahren. Die Eisblöcke vor der erhöhten Höhle entfernen und mit hoher Geschwindigkeit hineinspringen. Hierfür müssen Sie sich erst über die anderen Rampen in eine geeignete Startposition bringen. Auch den Abgrund im Eis so überwinden.

Der Schlüssel zur **BRÜCKE**

In der Höhle den Hebel betätigen, der ein Gittertor öffnet. Weiterfahren und über den Abgrund springen. Zu Fuß die Eiswand hinunter und den Schlüssel nehmen, nächsten Hebel umlegen.

Schlüssel für **die HÜTTE** Fahren Sie mit dem Schneemobil weiter zum See, stecken den Schlüssel ein und brausen über die Brücke. Über die Eisspalte springen; den Schlüssel für die Hütte finden Sie bei der nächsten Brücke. Bis zum Gitter fahren und es öffnen. Betreten Sie die Hütte betreten und den Schalter benutzen. Durch die Gittertür und an der Kante links über den nächsten Abgrund hangeln. Hinunterfahren, den Stein wegschieben und zum See steigen.


Level 11: Nur mit viel Schwung kommt Lara weiter.

LEVEL 12: *Das Kloster von Barkhang* **LEVEL 12:** An den Sprossen gegenüber des Haupteingangs hoch, nach links, über die Mauer auf die Felsen und hinüberhangeln. Über die Galerie zu den gemauerten Gängen. In das Wasserbecken und durch die Öffnung auf der rechten Seite. Den tiefen Schacht hinunter, durch den Gang, die Leiter hoch und die Gebetsmühle holen. Ziehen Sie die Kiste aus der Wand und gehen dann zurück zur Haupthalle.

Rauf aufs **DACH** In der Haupthalle durch den Durchgang rechts hinten, nach der ersten Klinge links und den Schlüssel nehmen. Den vernagelten Durchgang aufschließen und Schlüssel holen. Mit diesem das Schloß in dem Raum mit den Kreiseln öffnen und hinauf.

ZWEITE *Gebetsmühle* Den Hebel hinter den Tierstatuen bedienen und schnell über die Feuerstellen springen. Beim linken Bogen den Hebel umlegen und durch die Falltür runter. Edelsteine mitnehmen, Hebel ziehen und wieder hinauf. Setzen Sie bei den beiden Tierstatuen einen Edelstein ein. Die Kiste hinter dem Stern Ziehen und die Gebetsmühle holen.

Auf der **STATUE** Gehen Sie in der Haupthalle durch den Gang rechts vorne und die Leiter empor. Zur Statue hinüber und über ihren Kopf zu dem Raum auf der anderen Seite; dort den Edelstein einsetzen.

DRITTE *Gebetsmühle* In den Raum unter der Statue und in die Falltür. Im nächsten Raum den Hebel bedienen. Die Kiste vor den Wasserzulauf schieben. Nach rechts ins Becken steigen und die Kiste verschieben: Dahinter ist die dritte Gebetsmühle.

VIERTE *Gebetsmühle* In die Gänge rechts unten steigen, ersten Raum betreten, nach rechts gehen, über Falltür springen und aus dem Gang in den Innenhof springen. Die Sprossen hochklettern, oben die Gebetsmühle holen und den Hebel umlegen.

FÜNFTE *Gebetsmühle* In den Gang rechts von der Statue, ganz hinten den Schlüssel holen und diesen in das Schloß in der Haupthalle stecken. Durch die Falltür ins Gebirge, die Sprossen hinauf, über die Hängebrücke und danach nach rechts. Steigen Sie über den Felsvorsprung rechts auf das Gebäude und die Gebetsmühle holen. Zu guter Letzt die Mühlen in dem Zimmer links unter der Statue einsetzen. Im nächsten Raum den Seraph einsetzen und den Level verlassen.

LEVEL 13: *Die Katakomben des Talion* **LEVEL 13:** Die Treppe hinunter und die linke Seite entlanghangeln. Zur anderen Seite springen, links und dann runter. Den Schalter betätigen, wieder hinauf, über den Abgrund hüpfen, durch die Tür und die Treppe hinunter. Klettern Sie auf den schneebedeckten Felsvorsprung und springen über den einstürzenden Weg auf die Leiter. Hochklettern, rückwärts springen, den Schalter betätigen und die Maske holen. Durch die Falltür im leeren Becken und mit der Maske die Tür öffnen.

Nach zweiter **MASKE** *tauchen* Bei dem Gebäude links in die erhöhte Höhle, in den unterirdischen See tauchen und dort die nächste Maske holen. Setzen Sie die Maske bei der Hintertür des Gebäudes ein.

Der **YETI-STALL** Den Hebel bedienen, der die Gitter öffnet. Den Felsblock unter eines der offenen Gitter schieben und den Hebel in dem Raum hinter den Gittern bedienen.

Bei den **SEEN** Über die Hängebrücken zu der Leiter hinüber, in den See. Springen Sie vom Stein gegenüber auf die Hängeleiter. Von der Leiter rückwärts auf den Steg und den Hebel bedienen. Durch die Tür und den nächsten Hebel umlegen. Zum geöffneten Tor. Die Schneebälle zum Rollen


Level 13: Weichen Sie den Stacheln aus!

SCHNEE-BÄLLE bringen. Auf die erste Falltür, schnell zur zweiten, durch die sich öffnende Tür, über die Stacheln springen, durch die nächste Tür und an die Leiter hüpfen.

LEVEL 14: *Der Eispalast* **LEVEL 14:** Lassen Sie sich von den Katapulten nach oben schleudern und bedienen dort den Hebel. Eine Ebene darunter in den Gang hüpfen und einen weiteren Hebel umlegen. Vom Katapult vor dem Gitter auf den Steg schleudern lassen. Auf die Glocke schießen. Wieder hinunter, vom Katapult ganz rechts hochschleudern lassen und in der Luft die andere Seite der Glocke beharken.

MASKE *holen* Durch das offene Gitter gehen, von links auf das Katapult treten und oben festhalten. Rückwärts springen, im Sprung die Waffen zücken, vorwärts springen und auf die Glocke schießen. Nach links hangeln und mit einer rückwärts/vorwärts/links Sprungkombination nach oben. Hochklettern, zu den Felsen springen und die Maske holen.

EIS-SEE *schmelzen* Rechts vom Eingang zu den Felsen führt ein Gang zu einem Balkon, bei dem die Maske eingesetzt werden kann. Über die Hängebrücke zum Hebel, der das Eis zum Schmelzen bringt, und den Gongschlegel aus dem See tauchen.

GONG *schlagen* An der Eisspalte nach links hangeln und rückwärts hinüberspringen. Die Eiswand hochklettern; schla-

gen Sie mit dem Schlegel auf den Gong. Links zum Eingang des Eispalastes springen, den Talion nehmen und den Schneeadler töten.

LEVEL 15: *Der Tempel des Xian*

LEVEL 15: Während des Absturzes festhalten, hochziehen, rückwärts springen und über die Klinge hüpfen. Unten an Land gehen und links auf das Katapult steigen, um aufs Dach zu kommen und dort den Hebel umzulegen. Steigen Sie beim Wasserfall die Leiter hoch. Über den einstürzenden Steg gehen, so daß Sie auf den Block über der Lava fallen. In den Schacht springen und den Schalter umlegen. Ins Wasser und zum Tempel.

KREISELN *ausweichen*

Rechts hoch, auf die Plattform rechts hinten springen und von dort in den Gang gegenüber. Den Hebel umlegen und zurück. Schalter umlegen und durch die Tür weiter die Leiter runter. An den Kreiseln vorbei und über der Eingangshalle links den Knopf drücken. So schnell wie möglich zu der Tür genau gegenüber laufen und hüpfen.

Das **DRACHEN-SIEGEL**

Zwischen den Pendeln hindurch auf die andere Seite. Den rechten Knopf drücken, nach einem Seitwärtssprung den linken aktivieren und schnell durch den Gang und über den Steg laufen, auf die andere Seite springen und das Drachensiegel nehmen. Nach rechts auf die Mauer springen, hochklettern und den Schalter umlegen.

Siegel **EIN-SETZEN**

Klettern Sie zurück auf den Steg. Von diesem aus seitwärts auf das Katapult unten in der Lava springen, an der Mauer gegenüber festhalten und über die Plattformen nach oben steigen. Kiste wegschieben und danach den Hebel betätigen. Durch die Falltür und das Siegel einsetzen.

Großes **BECKEN**

Den Gang runter zum Raum mit den Hebeln. Die drei beweglichen schnell umlegen, zum großen Wasserbecken und den Hebel betätigen. Zum Tor schwimmen, rechts abbiegen und dort den Hebel umlegen. Durch das offene Gitter und den Hebel beim Tor umlegen. Im großen Becken durch die Tür und den Hebel benutzen. Wieder den Hebel im großen Becken umlegen, hochtauchen und durch die Tür gehen.

Die **SPINNEN-HÖHLE**

Durchs Wasser in den nächsten Raum, den Hebel bedienen und hinunterspringen. Schlüssel mitnehmen und durch den Gang auftauchen. Zum Wasserfall und den Schlüssel in das Schloß neben der Leiter stecken. Durch das Tor, hinuntertauchen, rechts den Hebel umlegen, wieder raus, geradeaus den Gang entlang und durch das Gitter auftauchen. Beim Tor an Land und durch die Spinnenhöhle zum großen Raum. Über die Felsblöcke an der Wand rechts vom Holztor auf die obere Plattform. Springen Sie weiter nach links, klettern über die zwei Säulen zum Tor und holen den Schlüssel.

Zu den **KATAPULTEN**

Den Schlüssel bei dem kleinen Gebäude rechts vom Tempel benutzen. Innen hochspringen und über die Hängebrücke zu den Kreiseln. Noch mal über eine Hängebrücke und den Schalter drüben drücken. Über die Brücke zurück und hinunter bis zu der steil abfallenden Rampe. Anschließend von den drei Katapulten hochschleudern lassen.

Die **DRACHEN-STATUEN**

Rechts in den Gang und über die Lava zu der Leiter am anderen Ende des Raumes. Hochsteigen und den Hebel umlegen. Zum goldenen Schlüssel, über den Drachenschwanz hinunter und das Schloß aufschließen. Bei der Leiter hoch, auf den anderen Drachen und die große Leiter hinaufklettern. Bei der ersten Klinge rückwärts hüpfen und von der Schräge an die Leiter gegenüber. Vor der nächsten Klinge wieder rückwärts springen, in der Luft drehen und auf der anderen Seite festhalten.

LEVEL 16: *Die schwebenden Inseln*

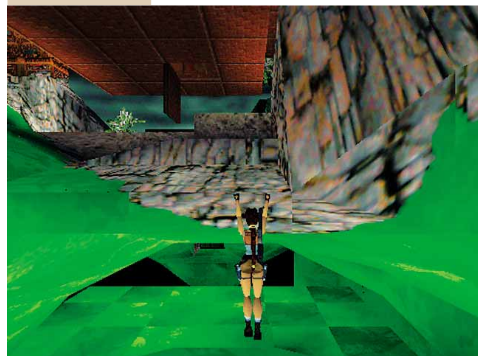
LEVEL 16: Im Käfig gegenüber den Hebel umlegen und über die kleinen grünen Inseln nach rechts zur Hütte springen, dabei findet sich die erste Plakette, die zweite ist in der Hütte. Rechts vom Haus auf die Ebene darunter und über das Gitter und die nächsten grünen Inseln zu dem großen Tor hinüber und die Plaketten einsetzen.

SEIL *benutzen*

Vor der Brücke links die grüne Rampe hinauf und oben das Seil benutzen. Über der Brücke loslassen und den Hebel bedienen. Noch mal hinauf zum Seil und durch das Tor fahren.

Im **LAVA-PALAST**

Den Block verschieben, in die nächste Ebene und den Hebel umlegen. Hinunter auf den Block in der Lava springen und dort hebeln. Im Gang tauchen und den Hebel hinter der Lava bedienen. In den Gang über dem Seilende und die Hebel hinter den Wachen umlegen. An der Wandleiter mit einem Rückwärtsdrehsprung zur anderen Seite, hochklettern. Ziehen Sie den Block zum Seil, und fahren Sie aus dem Level.



Level 16: Die Ebene rechts unter dem schwebenden Haus ist sehr leicht zu übersehen.

LEVEL 17: *Der Hort des Drachen*

LEVEL 17: In der Arena den Hebel in der Nische betätigen, schnell umdrehen und den Angreifer töten. Den Hebel rechts vom Eingang umlegen und zwei weitere Wachen eliminieren. Durch die Tür und gegen die Ninjas antreten. Einer von ihnen hat die Plakette für die Tür bei sich. Beim Kampf gegen den Drachen den Granatwerfer benutzen. In der Nähe der Wasserstellen bleiben und sofort ins Wasser hüpfen, falls Laras Kleider Feuer fangen. Ist der Drache tot, ziehen Sie ihm schnell den Dolch aus der Brust.

LEVEL 18: *Zu Hause*

LEVEL 18: Schließen Sie den Waffenschrank neben dem Bett auf. Die Schrotflinte nehmen, die ersten Angreifer abwehren und dann die restliche Ausrüstung einstecken. Anschließend Haus und Garten systematisch feindfrei machen. Gehen Sie sparsam mit Munition und Medipacks um.Gratulation! MG

Auf der Jagd nach LeChuck

Curse of Monkey Island



Die holde Elaine ist verflucht, LeChuck böser den je und jede Hoffnung verloren. Wirklich? Nicht mit unserer Lösung!

Der LucasArts-Hit Monkey Island 3 brilliert nicht nur mit seiner abgedreht-witzigen Story, sondern auch durch seine heftig-deftigen Rätsel. Wir haben das Adventure bis zum Showdown durchgespielt – natürlich in der schweren Spielstufe.

Erstes Kapitel

Aus dem **SCHIFF** *entkommen*

TIP 1: Nehmen Sie den Ladestock, und sprechen Sie den Piraten an, bis Sie Wally erkennen. Fordern Sie ihn heraus, bis er zusammenbricht, nehmen Sie den Plastikhaken, und verbinden Sie ihn mit dem Ladestock. Benutzen Sie die Kanone, um die Piratenboote zu versenken. Mit dem Ladestock draußen den Müll einsammeln und mit dem Schwert das Kanonenseil durchschlagen. Das Geschütz einsetzen, und in der Schatzkammer den Beutel und den Ring nehmen, mit dem Sie das Bullauge aufschneiden.

Zweites Kapitel

Im **SUMPF** *gibt's Hilfe*

TIP 2: Nehmen Sie das glühende Holz auf, und gehen Sie zum Sumpf. Im gestrandeten Schiff an der Krokodilzunge ziehen und mit der Voodoo-Priesterin sprechen. Nachdem Elaine verschwunden ist, setzen Sie das Gespräch fort, bis die Zauberin vom Fluch, vom Schiff, von der Mannschaft und der Karte gesprochen hat. Nehmen Sie Nadel und Kleister, und ziehen Sie einen Kaugummi.

Guybrush im **THEATER**

TIP 3: Im Stadttheater untersuchen Sie den Mantel und nehmen die »Schuppen« sowie den Handschuh aus der Manteltasche. Ergreifen Sie den Zauberstab, mit dem Sie den Hut verzaubern, um an das Bauchrednerbuch zu kommen. Schauen Sie sich den Reisekoffer und den Aufkleber an.



Wenn Sie die Schatzkarte richtig einsetzen, erscheint ein alter Freund.

Besuch beim **FRISEUR**

TIP 4: Im Friseurladen legt man die Läuse auf den Kamm. Nach Röchelieus Rauswurf bittet man McMutton um einen Haarschnitt. Im Stuhl sitzend betätigt man den Hebel einmal und schnappt sich den Briefbeschwerer. Den Stuhl weiter hochkurbeln und die Schere nehmen.

Der Weg in den **DSCHUNGEL**

TIP 5: Schneiden Sie mit der Schere die Ipekak-Blüte und das Gestrüpp ab (rechts neben dem Getränkestand). Im Dschungel betrachten Sie das Schild. In der Schlange nehmen Sie alle Gegenstände, mixen den Sirup mit der Ipekak-Blüte und geben dem Schlangenkopf das Gemisch.

Flucht aus dem **TREIBSAND**

TIP 6: Im Treibsand das Schilfrohr und einen Dorn pflücken, beides kombinieren. Einen Ballon mit dem Briefbeschwerer verbinden, aufblasen, wegpusten und mit dem Blasrohr beschießen.

In Blondbarts **RESTAURANT**

TIP 7: Besuchen Sie das Restaurant, um einen Biskuit zu essen. Setzen Sie die Maden auf das gebratene Huhn, und nehmen Sie die Clubkarte. Stupsen Sie den stillen Gast an, ziehen Sie das Messer heraus, und nehmen Sie die Kuchenschüssel und den Keksschneider links vom Brett.

So repariert man das **RUDERBOOT**

TIP 8: Den Keksschneider setzt man an einem Gummibaum auf dem Wettkampfplatz ein (hinter dem oberen Torbogen rechts in der Stadt). Mit dem gewonnenen Gummistopfen und etwas Kleister läßt sich das Boot in der Jefahren-Bucht flicken, um zum Piratenschiff »Seegurke« zu rudern.

Auf dem **PIRATEN-SCHIFF**

TIP 9: Zersägen Sie mit dem Messer die Planke am Schiff, und klettern Sie an Deck. Sprechen Sie mit dem Piraten, bis man Sie teert und federt. Besuchen Sie erneut das Restaurant. Wenden Sie in der Kajüte das Bauchrednerbuch auf den Affen an, und nehmen Sie die Schatzkarte. Fliehen Sie durchs Fenster, und rudern Sie auf der Planke an Land.

ELAINE *ausgraben*

TIP 10: Klettern Sie im Theater oben in den Beleuchter-Raum. Ziehen Sie den Hebel, und drücken Sie die Knöpfe in der auf der Schatzkarte angegebenen Reihenfolge (Südost = rechts unten, Nordwest = links oben, etc.). Daraufhin erscheint ein »X« auf dem Grab. Steigen Sie wieder herunter, und schmieren

Sie die Kanonenkugeln im Reisekoffer mit dem Hühnerfett ein. Auf der Bühne holen Sie sich die Schaufel, um Elaine auszugraben.

*Blondbart den **GOLDZAHN** ziehen*

TIP 11: Drücken Sie im Frisiersalon Bill zweimal, und heben Sie den Kieferknacker auf. Den geben Sie Blondbart im Restaurant und bieten ihm anschließend ein Kaugummi an. Zerstechen Sie mit der Nadel die Blase, und nehmen Sie den Goldzahn. Mampfen Sie selbst einen Kaugummi, verstecken Sie den Zahn darin, inhalieren Sie den Heliumballon, und kauen Sie das Bubblegum erneut. Draußen wühlen Sie mit der Kuchenschüssel in der Matschpfütze.

***VAN HELGEN** beleidigen*

TIP 12: Friseur Bill den Goldzahn geben und Van Helgen mit dem Handschuh ohrfeigen. Die mittlere Pistole und dann das Banjo wählen. Van Helgen betont immer eine Note besonders, die man nachzupfen muß. Während er sein Solo spielt, eine Waffe nehmen und auf das Banjo schießen.

*Holzstamm-**WEITWURF***

TIP 13: Vom Duellplatz aus hinter das Rumfaß gehen und den Sägebock mit dem Messer bearbeiten. Die Rumspur mit dem glühenden Holzstück entzünden. Zurück zum Frisiersalon und McMuttons Aufforderung zum Stammweitwurf annehmen.



Die Rumspur mit dem Holz entzünden.

***KARTE** von Blood Island*

TIP 14: Zeigen Sie am Beachclub Ihre Mitgliedskarte vor. Nehmen Sie drei Handtücher, die Sie in den Eiskübel tunken und dem Jungen um die Ohren hauen. Schnappen Sie sich das Öl, und betreten Sie den Strand. Mit den nassen Handtüchern kühlt der Sand ab. Nehmen Sie Blassidos Becher, den Sie mit dem Becher am Getränkestand (links in der Stadt) austauschen. Ordern Sie eine Limonade, stecken Sie den Krug ein, und füllen Sie ihn bei den Bottichen mit Farbe (rechts). Geben Sie Blassido den bodenlosen Becher, und füllen Sie ihn mit der Farbe. Jetzt noch das Öl auf die Karte schütten und sie aufnehmen.

Drittes Kapitel

*Kampf gegen die **PIRATEN***

TIP 15: Entscheiden Sie sich bei McMutton für leichten oder schweren Seekampf (läßt sich jederzeit »umschalten«). Haben Sie ein Gefecht gewonnen, geht's mit Reimduellen weiter. Notieren Sie sich die passenden Antworten der Piraten (das letzte Wort genügt), und erweitern Sie so Ihr Dichterwissen. Röchelieu kann erst dann erfolgreich angegriffen werden, wenn Sie in Puerto Pollo mit den erbeuteten Schätzen die besten Geschütze gekauft haben (Destruktomatik T-47). Ist Röchelieu besiegt, bekommen Sie endlich die Karte.

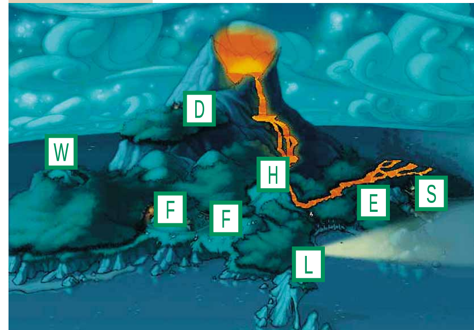


Notieren Sie sich die Sprüche der Piraten.

Viertes Kapitel

*Ankunft auf **BLOOD ISLAND***

TIP 16: Mit McMutton über die Lotion reden, bis er ein Tauschgeschäft anbietet. Die Flasche am Strand nehmen und hineinbeißen. In der Hotelbar den Barmann ansprechen, das lose Kissen sowie das Rezeptbuch nehmen und bis Anhang A durchblättern.



Die Übersichtskarte von Blood Island: Windmühle (W), Kannibalendorf (D), Friedhof (F), Hotel (H), Leuchtturm (L), Elaine (E), Schiffswrack (S).

*Die drei **ZUTATEN** sammeln*

TIP 17: Pflücken Sie bei der Windmühle den Pfeffer. Gehen Sie hinter dem Friedhof zur Hundehütte, nehmen Sie Hammer und Meißel, und geben Sie dem Hund den angebissenen Biskuit. Schnappen Sie sich das Hundehaar. Am Hotelstrand legt man das Kissen auf die Felsen und schlägt mit dem Hammer gegen den Gummibaum. Pfeffer, Hundehaar und Ei bringt man dem Barkeeper.

*Der tödliche Weg in die **GRUFT***

TIP 18: Das Anti-Kater-Mittel nehmen, den Barmann wegen des Rings ansprechen, Rü-B-Frei mit dem Meißel öffnen und den Barkeeper um einen Drink mit Schirmchen bitten. Den »karibischen Kollaps« mit dem Rü-B-Frei mischen und den Drink mit Schuß trinken. Wohl bekomm´s!

***FLUCHT** aus der Gruft*

TIP 19: Setzen Sie den Meißel erst an Ihrem, dann an dem Sarg in der Mitte an. Wenn die Tür offen ist, ziehen Sie die Nägel aus Ihrem Sarg und gehen zur Hotelbar. Fragen Sie den Barmann nach seinem Namen, und sprechen Sie ihn mit »Onkel« an.

*Tür zum **GÄSTEZIMMER** öffnen*

TIP 20: Oben im Abstellraum (linke Tür) mit dem Hammer auf den Nagel in der Wand klopfen und draußen das Porträt aufheben. Hängen Sie das Bild an die linke Tür, und bearbeiten Sie es mit der Schere. Zurück im Abstellraum, schauen Sie durch das Bullauge. Wenn Barkeeper Meistersuppe verschwunden ist, holen Sie sich den Nagel auf dem Flur und öffnen mit Stans Visitenkarte die rechte Tür. Im Gästezimmer das Bett herunterziehen und mit den Sargnägeln sowie dem Bildernagel befestigen. Nehmen Sie das Buch.

*Der Weg in die **FAMILIENGRUFT***

TIP 21: Sprechen Sie mit Meistersuppe (»Schau mich an« und »Ich könnte den ganzen Tag«). Ordern Sie ein Getränk, in das Sie das Rü-B-Frei schütten, und trinken Sie den Drink mit Schuß. In der Gruft die Brechstange nehmen (ganz links), zum Mauerspalt gehen, Murray einstecken und durch den Spalt schauen. Im Inventar den Skelettarm einkleistern,

um damit die Lampe aus Morts Zimmer zu klauen. Stellen Sie die Leuchte auf den Sargdeckel, und halten Sie Murray an die Lampe.

LAGERRAUM des Hotels

TIP 22: Öffnen Sie rechts im Hotel die Tür. Im dahinterliegenden Lagerraum den Magneten und den Totenschein nehmen und mit dem Meißel das Käserad bearbeiten. Legen Sie den Nachokäse vorm Hotel in den Kochtopf. Gehen Sie anschließend zum Kannibalendorf (»seltsame Lichter« auf der Karte).

Bei den KANNIBALEN

TIP 23: Nehmen Sie im Kannibalendorf den Tofublock, den Meßbecher und den Holzbohrer, mit dem Sie den Tofuwürfel zu einer Maske schnitzen. Gehen Sie nach rechts aus dem Dorf heraus, und stülpen Sie sich die Tofumaske über. Werfen Sie an der Opferstelle den Nachokäse in den Vulkankrater.

Elaine den RING abstreifen

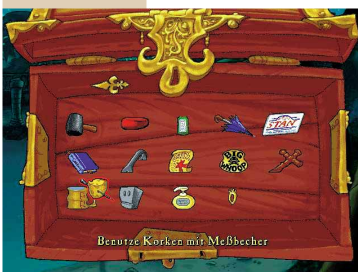
TIP 24: Den Kochtopf mit dem Schmelzkäse-Teer von der Hotelveranda holen und zum Schiff bringen. Die Lotion einstecken und auf Elaines Ringfinger schmieren. Im Hotel wieder das Gästezimmer aufsuchen und mit der Brechstange das zugenagelte Loch freistemmen. In der Gruft den Verlobungsring aufheben.

Reparatur des LEUCHTTURMS

TIP 25: Fragen Sie Barkeeper Meistersuppe nach der Totenkopfinsel. Stecken Sie das ausgeschnittene Porträt an den Spiegel hinter der Bar, um ihn zu stehlen. Schnappen Sie sich das leere Glas, und gehen Sie zur Windmühle, wo Sie mit dem Regenschirm die Mühlenflügel heraufkommen. Das leere Glas am Faß mit Zuckerwasser füllen und bei Elaine auf den Baumstumpf stellen. Den Deckel mit dem Meißel durchlöchern und auf das Glas schrauben. Auf dem Leuchtturm den defekten Spiegel mit dem gestohlenen austauschen, und die Glühwürmchen-Laterne schließlich auf die Halterung setzen.

Einen KOMPASS bauen

TIP 26: Sprechen Sie am Strand mit dem Fährmann, der einen Kompaß braucht. Füllen Sie den Kannibalen-Meßbecher mit Meerwasser, berühren Sie die Nadel mit dem Magneten, um sie dann in den Korken zu stecken. Der Fährmann freut sich über den Kompaß!



So wird der Kompaß konstruiert.

TIP 27: In der Hotelbar redet man mit der Wahrsagerin, bis sie insgesamt fünf Tarotkarten auslegt. Bei Stan in der Gruft nach einer Versicherung fragen, woraufhin er eine Police rausrückt. Die

Stan BETRÜGEN

gibt man ihm sofort zurück und präsentiert Stan den Totenschein aus dem Lagerraum im Hotel.

Auf der TOTENKOPFINSEL

TIP 28: Bitten Sie den Fährmann am Strand um eine Fahrt zur Totenkopfinsel. Dort lassen Sie sich vom Windenwart hinunterbefördern und öffnen während des Absturzes den Regenschirm. In der Höhle sprechen Sie König André an (»Ich habe SO viel Geld«). Verhandeln Sie über den Diamanten, bis André ein Pokerspiel vorschlägt. Tauschen Sie Ihr schlechtes Blatt gegen die fünf Tarotkarten der Wahrsagerin aus. Während des Kampfes schnappen Sie sich den



Fordern Sie die Piraten zum Pokern heraus.

Diamanten, den Sie bei Elaine mit dem Verlobungsring aus der Gruft zusammenfügen. Den neuen, reinen Ring an Elaines Finger stecken – der böse Fluch ist aufgehoben! Doch freuen Sie sich nicht zu früh...

Fünftes Kapitel

LeChucks FLUCH aufheben

TIP 29: Fragen Sie LeChuck nach seinen Hochzeitsplänen und Big Whoop, bis Sie mit »Ich habe genug gehört« das Gespräch beenden können. Wenn LeChuck Sie verzaubert hat, die Gondeltür öffnen und rechts den Kutterköter-Hund ansprechen. Fordern Sie ihn auf, Ihr Alter zu erraten, und wählen Sie den Anker als Gewinn, um ihn einzustecken. Schlagen (drücken) Sie Kutterköter, bis er zubeißt und Sie dadurch ein Hundehaar haben. Schütten Sie die Rasiercreme (im Inventar) in die Kuchenform, und legen Sie den Anker in den künstlichen Kuchen. Den geben Sie links der Ratte. Wenn sie den Clown weggeschossen hat, öffnen Sie das Tor und schauen durch das Loch in der Schießbude (links). Rechts beim Schneehörnchen-Verkäufer nach einem einfachen Hörnchen fragen, und die Pfeffermühle klauen. Etwas Pfeffer, das Hundehaar und das Meringue-Gebäck auf das Hörnchen streuen, um es dann zu essen.

Sechstes Kapitel

Das Finale in der GEISTERBAHN

TIP 30: In der Geisterbahn gibt's vier Dioramen. Sie können jederzeit aus dem Wagen springen, haben dann aber nicht viel Zeit, bis LeChuck auftaucht. Bei der ersten Station (gehenkter Mann) das Seil einstecken, und am zweiten Stopp (Segelschiff) das Rumfaß. In der Folterszenerie öffnen Sie die Laterne, blasen die Ölflasche aus und stecken sie ein. Tunken Sie das Seil in die Ölflasche, und verbinden Sie dann den Strick mit dem Rumfaß. Fertig ist die Bombe!



Der Showdown gegen LeChuck ist wirklich bombig.

Die BOMBE legen

TIP 31: In der vierten Station (Winterlandschaft) klettern Sie nach oben und deponieren die Bombe am Arm des Schneeaffen. Wenn LeChuck eintrifft, zielen Sie ihn mit der Pfeffermühle an und harren der Dinge, die da kommen. Wir wünschen Ihnen eine fröhliche Hochzeitsreise! MD

10.000 Jahre Menschheitsgeschichte entwirrt

Age of Empires

Vom primitiven Stamm zum Vorzeige-Stadtstaat: Unsere Komplettlösung hilft durch die drei Hauptkampagnen.

Microsofts Echtzeit-Referenz Age of Empires ist nicht nur äußerst umfangreich, sondern auch ungemein schwierig. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Griechen, Babyloniern und Yamato zum glorreichen Sieg verhelfen.

Der Glanz Griechenlands

Wettbewerb um **ACKERLAND**

MISSION 1: Stoßen Sie nach Osten vor, und bauen Sie ein Dorf neben den Tyrrhenern bei den Beerensträuchern. Errichten Sie einen Beobachtungsturm, entwickeln Sie Axtkämpfer, und greifen Sie dann die Dorier an, um ihre Bauernhöfe zu vernichten.

Die **ZITADELLE**

MISSION 2: Rüsten Sie Ihr Dorf auf, fangen Sie Fische und pflücken Sie Beeren. Angreifende Feinde abwehren und schnellstmöglich in die Bronzezeit vorschreiten. Zerstören Sie den Außenposten nördlich des Lagers, plündern Sie dort die Goldvorräte. Dann mit Hopliten die Thebaner angreifen und die Ruine besetzen (zwei Abwehrtürme bauen).

Die ionische **EXPANSION**

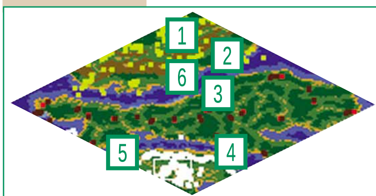
MISSION 3: Erweitern Sie Ihre Stadt, bis Sie ins Bronzezeitalter kommen, und bauen Sie gleichzeitig eine Flotte auf. Danach die Goldminen auf den Inseln im Norden besetzen und in die Eisenzeit vorrücken. Mit Zenturien zu den Ioniern im Osten übersetzen und ein Regierungsgebäude im Nordosten (durch Flagge markiert) errichten.

Der **TROJANISCHE** *Krieg*

MISSION 4: Errichten Sie Bauernhöfe, eine Flotte und eine Stadtmauer. Nördlich und östlich finden Sie auf Inseln Gold; bauen Sie dort Lagergruben. Rekrutieren Sie Hopliten und Steinwerfer, mit denen Sie Troja angreifen, Hektor töten und das Artefakt erobern.

Ich werde mich **RÄCHEN**

MISSION 5: Fliehen Sie mit der Kavallerie (1) im Norden zu den Fähren (2 bis 4), während Sie mit den Kriegsgaleeren die feindlichen Schiffe zerstören und eine Fähre im Nordosten verstecken. Die Kavallerie übersetzen, nach Süden bis zum Flußufer reiten und dort in die zweite Fähre einschiffen. Fahren Sie nach Osten, gehen Sie an Land, und kehren Sie mit der aufgespürten Streitmacht (5) wieder zum Startpunkt nördlich des ersten Flusses zurück (6). Nach Westen gehen, Türme auf dem Weg ausschalten und zum Schluß das Lager angreifen (Artefakt erobern, Tempel zerstören).



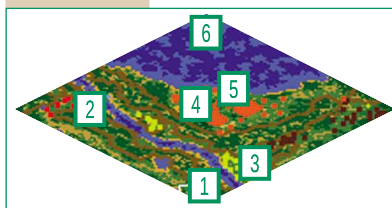
Griechen-Kampagne: Ich werde mich rächen.

Die Belagerung **ATHENS**

MISSION 6: Ziehen Sie alle Untertanen in die Stadt, und schließen Sie die Mauerlücken. Produzieren Sie Bogenschützen, und wehren Sie den Angriff ab (Mauern reparieren!). Fischer- und Handelsboote aussenden und die Insel im Osten besiedeln. Dann mit Hopliten angreifen und alle Artefakte einnehmen.

Der Marsch des **XENOPHON**

MISSION 7: Marschieren Sie von (1) nach (2). Vernichten Sie dort den Gegner und bauen Sie ein Dorfzentrum. Möglichst viele Schiffe produzieren und den Fluß abwärts fahren. Beseitigen Sie die Einheiten am Flußufer (3), und bauen Sie eine Lagergrube bei den Goldvorräten (4). Mit Zenturien und schweren Katapulten weiter nach Norden vorstoßen und alle Gegner besiegen. Am Ende des Pfads das Artefakt erobern und zum Regierungsgebäude verschiffen (6).



Griechen-Kampagne: Der Marsch des Xenophon.

Das **WELTWUNDER**

MISSION 8: Bauen Sie im Norden eine Befestigungsanlage und zwei Geschütztürme. Mit zwei schweren Katapulten nach Osten ziehen und das Weltwunder zerstören. Zwei weitere Katapulte sowie Zenturien produzieren und nach Westen vorrücken. Dort umgehen Sie die Mauern im Süden und zerstören mit den Geschützen das Weltwunder. Wehren Sie feindliche Angriffe Ihren mit Zenturien ab.

Stimmen aus Babylon

Der weise **MANN**

MISSION 1: Mit dem Priester nach Osten gehen und dort alle Dorfbewohner bekehren. Errichten Sie Ihr Dorfzentrum neben den Beerensträuchern, und bauen Sie schnell eine Kaserne. Das Gold im Norden abbauen und mit Hopliten die Elamer vernichten.

Das Tal des **TIGRIS**

MISSION 2: Erweitern Sie Ihr Lager, und steigen Sie schnell in die Bronzezeit auf. Im Nordwesten finden Sie Wild- und Fischbestände. Greifen Sie die Insel im Osten mit Kriegsgaleeren, Hopliten und Kavallerie an, und nehmen Sie den Schatz ein. Die Goldminen abbauen und dann die südlich gelegenen Elamer attackieren, um den zweiten Schatz zu erobern.

VERLOREN

MISSION 3: Nach Norden marschieren und warten, bis das Transportschiff anlegt. Die Fähre bekehren und die restlichen Einheiten vernichten. Jetzt nach Westen übersetzen und dort den Dorfbewohner kon-

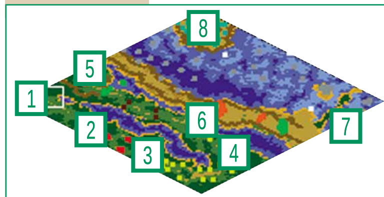
vertieren. Auf der nördlichen Insel eine Siedlung, Hopliten sowie Schiffe bauen und mit Fähren nach Osten übersetzen, um die Hethiter zu zerstören.

Ich werde **ZURÜCKKOMMEN**

MISSION 4: Fliehen Sie nach Süden zur Fähre. Setzen Sie auf das Festland im Osten über, und bauen Sie neben den Beerensträuchern ganz im Osten Ihr Dorfzentrum. Das umliegende Gold abbauen, Hafen errichten, mit einer größeren Armee zur Ausgangsinsel zurückkehren und die Elamer beseitigen.

Die große **JAGD**

MISSION 5: Bei (1) bis (5) und (7) gibt's Verstärkungen. Folgen Sie mit Ihrer Starttruppe dem Pfad. Vernichten Sie Angreifer, umgehen Sie aber die Türme im Süden. Sie erhalten zusätzliche Bogenschützen und Kavallerie, mit denen Sie dem Weg weiter nach Nordwesten folgen, bis Sie einen Priester und eine Fähre erhalten. Bekehren Sie mit dem Priester die beiden schweren Katapulte auf der Insel, laden Sie diese in die Fähre, und bringen Sie die Wurfmaschinen zum Rest der Truppe. Mit den Katapulten die Türme in der Kartenmitte zerstören (6), Angreifer mit dem Priester bekehren oder vernichten. Weiter nach Osten vorrücken, dort erhalten Sie drei weitere Priester. Mit der Streitmacht nach Nordwesten marschieren und Fähre benutzen. Im gegnerischen Lager möglichst viele Ballisten konvertieren, die Türme zerstören und das Artefakt erobern (8).



Babylon-Kampagne: Die große Jagd.

Die **KARAWANE**

MISSION 6: Marschieren Sie nach Norden bis zum Fluß, und beseitigen Sie Angreifer mit den Bogenschützen. Dem Flußverlauf folgen, weiter im Westen die beiden Priester vernichten und am Flußende Richtung Norden vorstoßen. Umgehen Sie alle Türme und bringen Sie das Artefakt zum Tempel im Nordwesten.

Die Herrscher am **EUPHRAT**

MISSION 7: Bauen Sie im Norden sofort einen Turm und einen Wall. Sichern Sie sich die Goldvorräte im Osten und rüsten Sie schnell auf. Verteidigen Sie mit Bogenschützen den Wall, bis Sie genug Hopliten haben, um den Gegner zu vernichten. Gleichzeitig eine Flotte aufbauen und dann mit Einheiten im Westen landen und die Assyrer zerstören.

NINIVE

MISSION 8: Rüsten Sie Ihre Schiffe auf, bauen Sie neue, und rekrutieren Sie gleichzeitig Priester, Hopliten und Bogenschützen. Im Westen mindestens einen Dorfbewohner bekehren und ins eigene Lager schaffen, um eine Siedlung zu errichten. Patrouillieren Sie mit Ihrer Flotte auf der umliegenden See und landen Sie mit Einheiten im Osten, wo weitere Goldvorräte warten. Angriffswellen nach Norden zu den Ninives schicken und das Weltwunder zerstören.

Die Yamato-Kampagne

MEUCHELMÖRDER

MISSION 1: Folgen Sie dem Fluß, überqueren Sie ihn an der Furt, und folgen Sie ihm wieder nach oben, bis zu einem relativ schwach verteidigten Nebeneingang. Mit der Kavallerie durch die Siedlung reiten, bis Sie im Norden auf Xerxes treffen. Locken Sie den Helden heraus, und beseitigen Sie ihn mit Ihren Truppen.

Von einer **INSEL** *zur nächsten*

MISSION 2: Laden Sie alle Einheiten in die Fähren, und steuern Sie die Insel im Süden an. Dort den Hafen zerstören und ankommende Schiffe mit den Katapulten beschießen. Sammeln Sie die Artefakte im Norden ein, meiden Sie die Insel im Osten. Erobern Sie das Artefakt auf der westlichen Insel, und halten Sie die feindliche Übermacht mit den Fernwaffen im Schach.

Der Raub des **ARTEFAKTES**

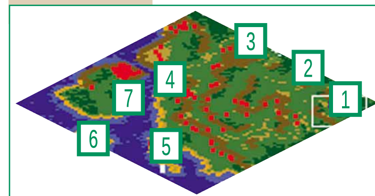
MISSION 3: Errichten Sie im Süden einen Mauer, hinter der Sie Bogenschützen postieren. Sichern Sie sich die Ressourcen im Norden, indem Sie dort Einheiten abstellen und eine Lagergrube errichten. Nun in die Eisenzeit fortschreiten und mit Zenturien den Gegner im Osten vernichten. Mit schweren Katapulten und Zenturien das Bollwerk in der Kartenmitte angreifen und das Artefakt erobern.

Der **GEBIRGSTEMPEL**

MISSION 4: Bauen Sie einen Hafen und eine Fähre, mit der Sie zur Insel im Westen übersetzen, wo Gold liegt. Verteidigen Sie Ihr Lager und bauen Sie Hopliten. Vernichten Sie schnell den Gegner im Osten. Dann die Insel im äußersten Osten besetzen. Mit schweren Katapulten und Hopliten greifen Sie die Izumo an, zerstören den Tempel und bauen einen neuen.

Die **TODESSCHLUCHT**

MISSION 5: Dem Pfad im Norden folgen (1) und Angreifer mit den Bogenschützen ausschalten (2 und 3). Türme nicht zerstören, statt dessen im äußersten Norden oberhalb des Canyons bis zum Meer marschieren (4). Am Küstenverlauf entlang nach Süden vorrücken und die Mauer einreißen (5). Mit mindestens einer Einheit zur Insel im Westen übersetzen (6) und die Verstärkungen zum Erobern des Artefakts auf der nördlichen Insel einsetzen (7).



Yamato-Kampagne: Die Todesschlucht.

Die **UNTERDRÜCKUNG**

MISSION 6: Bauen Sie das Gold im Norden sofort ab, um Tribut zu zahlen. Gleichzeitig einen Hafen und auf der mittig gelegenen Insel im Norden eine Lagergrube bauen. Währenddessen erweitern Sie Ihre Siedlung. Zerstören Sie mit einigen Hopliten das Regierungsgebäude der Tang im Südosten.

Ein **FREUND** *in Not*

MISSION 7: Schicken Sie sofort Truppen zu Ihrem Verbündeten im Norden, und bauen Sie gleichzeitig das Gold südlich sowie die Steine westlich Ihrer Stadt ab. Sichern Sie sich die Goldminen im Norden durch Zenturien, Schützen und Türme. Bewachen Sie die Flußübergänge zu den Paekche. Sobald Sie viele Zenturien und mehrere schwere Katapulte mit allen Aufrüstungsstufen besitzen, greifen Sie den Gegner an.

Die **INVASION** *der Tang*

MISSION 8: Sichern Sie die drei Flußfurten mit Truppen, und bauen Sie Mauern sowie Türme. Gold und Steine finden Sie im Westen; wenn Sie genug Truppen produziert haben, können Sie auch die Mine in der Kartenmitte besetzen. Sichern Sie nun die drei Übergänge zu den Tang, und rüsten Sie Ihr Heer auf, mit dem Sie die Konkurrenten vernichten. MD

Auf nach Frankreich

FIFA 98



Wenn Ihre Angriffe am gegnerischen Strafraum häufig im Sande verlaufen, sollten Sie den Kickern mal unsere FIFA-98-Tips einbleuen.

Die WM-Qualifikation nicht zu schaffen, muß für den FIFA-98-Trainer keine Schande bedeuten – schließlich wirbeln selbst mittelmäßige Mannschaften über den Rasen wie die zukünftigen Weltmeister. Mit unseren Tips und viel Übung haben Sie nach einigen Partien sogar mehrfache Champions sicher im Griff.

Richtige **PERSPEKTIVE** *auswählen*

TIP 1: Um überhaupt eine Chance zu haben, ist zunächst die Wahl der richtigen Perspektive wichtig. Mobil- und Stadion-Kamera sind halbwegs übersichtlich, auf sie kann in bestimmten Situationen umgeschaltet werden. Das Bild aus der Perspektive der Tele-Kamera sieht einer Fernsehübertragung am ähnlichsten und bietet den besten Kompromiß aus schicker Optik und guter Spielbarkeit. Am meisten vom Spielfeld – und damit auch von besser postierten Mitspielern – sehen Sie mit der Turm-Kamera.

RADAR *einschalten*

TIP 2: Egal, mit welcher Kamera Sie spielen, das Radar sollte immer eingeschaltet sein. Ein kurzer Blick auf die kleine Übersicht hilft immer wieder, die Situation besser einzuschätzen.

Unnötige **FOULS** *vermeiden*

TIP 3: Halten Sie sich in der Defensive ein wenig zurück. Ständiges Grätschen bringt nicht besonders viel – außer massig gelbes und rotes Karton von den ziemlich Kartenfreudigen Männern in Schwarz. Besonders im Strafraum will jede Grätsche wohlüberlegt sein; ein leichtsinnig verursachter Elfmeter kann durchaus eine ganze Begegnung entscheiden.



Vermeiden Sie auf jeden Fall unnötige Fouls.

OFFENSIV *spielen*

TIP 4: Ohne eine ausreichende Anzahl von Offensivkräften sind sämtliche Angriffsbemühungen umsonst. Achten Sie darauf, daß mindestens fünf eindeutig offensiv ausgerichtete Spieler in Ihrer Mannschaft stehen. Im Team-Management sollten Sie die Sturm- und Mittelfeldreihen voll auf Angriff stellen.

ABSCHLAG *statt Abwurf*

TIP 5: Ihren Torhüter sollten Sie nie abwerfen, sondern grundsätzlich abschlagen lassen. Das Leder landet so gut wie immer bei einem eigenen Mitspieler, und schon sind Sie ohne großen Aufwand in der gegnerischen Feldhälfte im Ballbesitz.

Über die **FLÜGEL** *spielen*

TIP 6: Was schon jeder C-Jugend-Mannschaft eingetrichtert wird, hat auch für die Spitzenteams in FIFA 98 Gültigkeit. Vermeiden Sie, wenn möglich, Ihre Angriffe über die Mitte laufen zu lassen; zu viele Beine versperren hier den Weg. Ein geschickter Spielzug über die Außenpositionen sieht nicht nur besser aus, sondern ist auch wesentlich erfolgversprechender.



Durchdachtes Flügelspiel erhöht die Chancen auf regelmäßigen Torerfolg beträchtlich.

Vor dem Tor **LUPFEN**

TIP 7: Mit halbhohen und hohen Schüssen sind die Torhüter so gut wie nicht zu bezwingen, egal, auf welche Distanz. Schwächen zeigen sie dagegen bei gefühlvollen Hebern, die allerdings ein bißchen Übung voraussetzen. Gute Chancen haben auch flache Schüsse, besonders wenn sie kurz vor dem Goalie noch einmal aufsetzen.

Bei Gefahr *Ball* **WEGSCHLAGEN**

TIP 8: Brennt's im eigenen Strafraum, ist filigrane Technik völlig fehl am Platze. Deshalb: Sobald Sie in einer kritischen Situation an den Ball kommen, schnell den Schußknopf drücken und weg mit der Kugel. Mit etwas Glück entsteht daraus sogar ein gefährlicher Konter.

Auf **MÜDIGKEIT** *achten*

TIP 9: Überprüfen Sie vor allem bei längeren Matches zwei-, dreimal im Team-Management-Screen die Frische Ihrer Spieler. Bei gehäuften Spurts (besser vermeiden) wandert der Müdigkeitswert schnell gegen die Hundert. Solche Spieler auf jeden Fall auswechseln und durch ausgeruhte Kräfte ersetzen.

Spiele **SIMULIEREN**

TIP 10: Geht Ihnen in wichtigen Situationen Erfolg über alles, können Sie sich mit der »Spiel simulieren«-Funktion weiterhelfen. Scheitern Sie immer wieder am gleichen Gegner oder hängt die Qualifikation am seidenen Faden, lassen Sie den Computer das Ergebnis berechnen. Die Chancen stehen nicht schlecht, daß er zu einem für Sie günstigen Ausgang kommt; zur Not laden Sie den entsprechenden Spielstand öfter. MG

Es ist nicht leicht, ein Gott zu werden

Lands of Lore 2

Unser Reiseführer durch das Königreich Gladstone hilft gestrauchelten Abenteurern wieder auf die Beine.

Eigentlich wollte Luther ja nur diesen unangenehmen Fluch loswerden. Wir helfen Ihnen darüber hinaus, Gladstone zu retten und Luther zu verkuppeln.

ALLGEMEINE *Hinweise:*
TIP 1: Nicht alle Kreaturen greifen Sie an. Dennoch ist es zum Training oft sinnvoll, mit ihnen zu kämpfen.
TIP 2: Mit einigen Personen muß man öfter reden.
TIP 3: Legen Sie auf jeder Karte ein zentrales Lager an.

Die vergessene Gottheit

HÖHLE *des Drarakels*
TIP 4: Die Wachen sind schwach, gefährlicher ist die Riesenspinne. Brechen Sie einen Stalagmiten ab, mit dem Sie die Wache im Westen attackieren. Im Norden ist der Durchgang versperrt. Ein Stück weiter mutiert Luther. Schlüpfen Sie als Echse durch den Spalt am Ende des Ganges, als Untier gehen Sie zurück und verschieben den Felsen. An der Gabelung nach Norden weitergehen, dann hinter der Säulenhalle rechts.

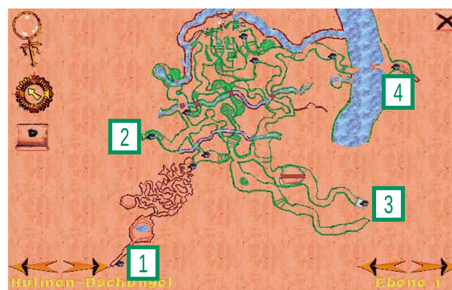
Die Kisten AUFTÜRMEN
TIP 5: Gehen Sie im nächsten Raum durch die linke Tür. Wenn Sie dort die Kisten auftürmen, kommen Sie in den Geheimgang. Bewegen Sie sich wieder zurück, und öffnen Sie die zweite Tür, indem Sie die Kette an der Wand zerschlagen. Suchen Sie nach dem Fluß im Norden. Das Gitter dort öffnen Sie mit dem Hebel neben der Brücke. Das Drarakel ist hinter den großen Toren am Ende des Steges.

HALLE *des Drarakels*
TIP 6: Beim Aufnehmen einer Waffe aufpassen, daß kein Skelett in der Nähe ist. »Borgen« Sie sich hier die besten Mordwerkzeuge. Wenn Sie die Langarmaxt nehmen, fährt die Plattform hinunter. Gehen Sie dort den Kanal hinauf, wo neue Zauber sind, und durch die Geheimtür in der Wand. Hinter dem Burgenbild in der Galerie im Norden befindet sich ein Schalter. Schlagen Sie die Sanduhr in einem der Räume im Südosten ein, dadurch altert Luther rapide. Wenn Sie die poröse Wand im Vorraum durchstoßen, gelangen Sie zu einem Drachen, der Sie mitnimmt.

Bei den Katzenmenschen

Hulinen- DSCHUNGEL (1)
TIP 7: Die zweiköpfigen Panther verletzen Luther nur leicht, solange er nicht angreift. Die Wache gewährt Ihnen keinen Einlaß. Erst muß das Mädchen gefunden werden. Kämpfen Sie sich durch den Dornen-Irrgarten im Südwesten und betreten Sie die Höhlen.

HÖHLEN (1)
TIP 8: Im Norden treffen Sie auf ein Monster. Bringen Sie nach dem Kampf die Decke über der Schlucht mit einem Blitzzauber zum Einsturz. Sie müssen das Tentakelwesen besiegen und anschliessend die Mutter befreien. Schlüpfen Sie dazu durch die Gitterstäbe.



1: Die Höhlen. 2: Pythiara, die Schmiedin.
3: Der Tempel. 4: Zum Dschungel der Wilden.

TIP 9: Mit dem Paßwort, das Sie hier erhalten, bekommen Sie in dem verfallenen Haus einen lohnenden Auftrag. Reden Sie mit Baccatta in der Schenke. Nördlich vom Eingang ist das Haus des Dorfmagiers, der zerbrochene Waffen repariert.

Hulinen- DORF

Hulinen- DSCHUNGEL (2)
TIP 10: Vorsicht vor den Spinnen! Sprechen Sie die Schmiedin im Westen an, gehen Sie dann zum Tempel im SO. Vom Vorstand erhalten Sie eine Flöte. Er braucht einen Abdruck der alten Runen in den Höhlen. Wachs dafür liefern die Bienenstöcke im Dschungel.

HÖHLEN (2)
TIP 11: Aktivieren Sie den Aufzug im NW mit Flötenspiel. Fahren Sie zur Ebene sieben, plazieren Sie dort die Flöte im Wandschlitz. Vor den Messern ist ein Geheimgang. Entzünden Sie die Fackel in der Wand, und machen Sie die Abdrücke in dem Loch im Boden. Erforschen Sie auch die anderen Ebenen. Verlassen Sie die Höhle. Geben Sie Dawn einen Abdruck.

Hulinen- DSCHUNGEL (3)
TIP 12: Vor ihrer Werkstatt treffen Sie Pythiara. Nehmen Sie ihr Geschenk. Im Tempel erhalten Sie von Dawn ein Amulett zur Fluch-Unterdrückung. Den anderen Abdruck geben Sie Bruder Julian. Mit dem Dolch läßt Sie der Wächter der Wilden ein.

Dschungel der WILDEN (1)
TIP 13: Überreichen Sie Daniel das Messer. Wenn die Wilden es zurücklassen, heben Sie es auf und gehen zum Lager im Norden. Zeigen Sie der Wache den Dolch. Vom Häuptling (mittlere Hütte) erhalten Sie den Friedhofsschlüssel. Steigen Sie durch die Grube südlich vom Lager zur Drakoiden-Stadt hinunter.

Die versunkene Stadt

Drakoiden- RUINEN (1)
TIP 14: Die Drachenwesen mit dem Bogen bekämpfen. Flüsse überqueren Sie am besten als Untier. Die Sphären auf den Säulen dienen als Schalter. Aktiviert werden sie durch einen Blitzzauber. Den Fluß vor dem Turm der Zauberer ganz im Westen überwinden Sie, indem Sie die Sphäre davor erleuchten. Die Energiebarrieren im Turm genauso aktivieren.

Nehmen Sie die Armpanzer der Toten in Ebene sieben. Im zweiten Stock ist eine »Aufladestation« für Glaskugeln. Verlassen Sie den Turm, erleuchten Sie die Kugel gegenüber, und treten Sie durch den Spiegel in den Teleporter-Raum. Dort sind drei Beam-Tore. Gehen Sie durch das des Drakoiden-Friedhofs.

Drakoiden- **FRIEDHOF (1)**

TIP 15: Die friedlichen Zombies sollten Sie nur einzeln angreifen. Unter einigen Schädeln in den Katakomben sind Glaskugeln. Klicken Sie bei den Gebäuden auf die Steinfratzen. Die Farbe des Pfeils gibt an, mit welcher Kugel Sie die Tür öffnen. Öffnen Sie das Tor, und bewegen Sie sich Richtung Norden. Im letzten Gebäude links ist eine Glaskugel. Laden Sie zwei in den Ruinen silbern auf, und kehren Sie zurück. An der westlichen Wand entlang nach Norden zum zweiten Haus. Das öffnen Sie, indem Sie die Kugel ins Maul der Statue stecken. Betätigen Sie den Hebel neben dem Eingang, und gehen Sie ins Gebäude gegenüber. Nehmen Sie die Kugel und klicken Sie auf das Faß.

Boden **AUF-SPRENGEN**

TIP 16: Nebenan das Öl mit einem Blitzspruch zur Explosion bringen (Abstand!). Springen Sie in die Katakomben. Dort befindet sich im Norden eine Aufladestation für blaue Kugeln; von der Sorte brauchen Sie drei. Der Ausgang befindet sich im Südosten, nördlich davon ist ein Generator für goldene Sphären; auch hiervon benötigen Sie drei. Öffnen Sie die Gebäude mit den Goldkugeln, wo sich weitere Sphären befinden. Sperren Sie die zwei »blauen« Bauten auf, und sprechen Sie mit dem Geist. Nehmen Sie die Urne. Zurück durch den Teleporter zu den Ruinen.

Drakoiden- **RUINEN (2)**

TIP 17: In der Ruinenstadt befinden sich noch einige nette Gegenstände. Folgen Sie dem Fluß nach Nordwesten. Dort finden Sie die Leiche des Priesters, die Sie auf die Plattform im Raum nebenan schieben. Nachdem Sie die Sphären aktiviert und die Asche in die Urne gefüllt haben, gehen Sie zurück zum Friedhof.

Drakoiden- **FRIEDHOF (2)**

TIP 18: Sollten Sie zu wenig Glaskugeln haben, schauen Sie in der Drakoiden-Stadt nach. Für die Asche gibt Ihnen der Geist den Schlüssel zum Grabstein nebenan. In dem Raum, den Sie damit aufschließen, müssen Sie je eine gefüllte Kugel der entsprechenden Farbe in die drei Kästen setzen (beachten Sie die Zeichnungen). Öffnen Sie die Tür mit dem Symbol, und sprechen Sie mit dem Geist dahinter. Nehmen Sie den Körper.



1: Der Turm der Magier. 2: Die Leiche des Priesters. 3: Belials Statue. 4: Die Schlange.

Das Ende der Ruinenstadt

Drakoiden- **RUINEN (3)**

TIP 19: Jetzt wird's schwierig. Klären Sie das Gebiet vorher auf, und speichern Sie oft. Im Norden der Stadt liegt ein großes zweistöckiges Gebäude, in dem eine Statue von Belial ist. Erforschen Sie draußen den nördlichen Gang. Links ist ein Tempel. Betreten Sie den Raum am Ende des Tunnels. Zurück bei der Statue, setzen Sie den Körper in die Nische. Folgen Sie dann der Statue zum Wurm. Rennen Sie zurück, links in den Tempel und dort auf den Tisch. Springen Sie durch die Öffnung oben am Wasserfall. Immer weiter aufwärts, bis Sie eine Tür finden. Werfen Sie diese hinunter, springen Sie hinterher, und stellen Sie sich drauf.

Dschungel der **WILDEN (2)**

TIP 20: Auch im Dschungel ist noch einiges versteckt. Für die Armpanzer erhalten Sie von Dawn einen Mutationsspruch. Der Drakoiden-Herrscher im Friedhof läßt Silberblätter wachsen – einige pflücken. Geben Sie das Blatt dem Häuptling, bestehen Sie den Kampfritus, und Sie erhalten das Gift für den Larkon. Zu ihm gelangen Sie, wenn Sie im Osten über das Flußtal springen. Klicken Sie mit dem Gift auf den Drachen.

In Schnee und Eis

KLAUEN-BERGE

TIP 21: Nachdem Sie mit Dawn gesprochen haben, gehen Sie über die Eisbrücke zum See und dort in die Höhle. Töten Sie den Tiger. Hinter dem Durchgang aktivieren Sie die Sphäre. Es erhebt sich ein Gebäude im See. Springen Sie von Scholle zu Scholle und holen Sie sich die Axt. Im Norden lösen Sie eine Lawine aus. Retten Sie sich auf die andere Seite, indem Sie zur Wand rennen. In der Höhle finden Sie Wächter Kenneth. Sein Bild werfen Sie gegen die Wand, Sie bekommen so das Amulett. Sammeln Sie die Eisstückchen auf. Über die Eisbrücke gelangen Sie zum Gang gegenüber.

Die **ZITADELLE**

TIP 22: Die Kreaturen hier sind schwer zu bezwingen. Öffnen Sie den Raum mit der Kugel davor. Dort aktivieren Sie die zweite und betreten rechts die Brutkammer. Erst den Blitzschleuderer an der Decke zerstören, danach die Eier. Wenn Sie den Schild und die Waffe tragen, sind Sie unsichtbar. Durch die andere Tür gelangen Sie zum Aufzug. In der großen Halle unten sind Verstecke im Boden, die Sie mit einem Klick auf die Kugeln öffnen.

Dawn **BEFREIEN**

TIP 23: Nehmen Sie den linken der zwei Gänge im Norden. Klicken Sie auf die Kugel. Den Tunnel entlang und auf die Plattform in der Mitte. Wieder zurück und die Sphäre weiter links aktivieren. Klettern Sie die leuchtenden Stufen hinauf. Rennen Sie oben über die Brücke durchs Tor. Hinter der Tür in der Mitte ist ein Spinnentier, das Sie töten müssen. Sie finden dann den Traumstein, mit dem Sie Dawn retten können. Verlassen Sie die Zitadelle mit dem Traumstein, und gehen Sie zurück zum Dschungel.

Im Tempel des alten Volkes

HULINEN-TEMPEL

TIP 24: Zur Flußüberquerung auf das Plateau links auf der anderen Seite springen. Links am Hulinentempel den Stein benutzen. An der Leiche vorbei in den nächsten Raum. Geben Sie Aloe in die linke Kugel und Gift (in der Kapelle) in die rechte. Die Leiche müssen Sie auf die Plattform ziehen und auf ihren Körper klicken. In der Kapelle beim östlichen Ausgang den grünen Kristall nehmen. Schlagen Sie dort

auf die Säulen ein. Zurück zum Eingang, dann südlich durch die zweite Tür links. Im Fontänenraum betätigen Sie den Schalter. Folgen Sie der Spinne im Norden. Nehmen Sie die Flöte im nächsten Raum, dann den Korridor gegenüber hinab und in den Eingang links. Um die Ecke finden Sie die Leiche, auf die Sie klicken. Die Box aus der großen Maschine in die zweite ziehen und die entstandene Figur nehmen. Zurück zum Eingang und nach Osten. Die Figur in die leeren Nische setzen und den Kristall nehmen.

Kampf gegen **DAS ZWEITE MONSTER**

TIP 25: Zurück zum Eingang und durch die erste Tür links. Setzen Sie die Kristalle in die beiden Kugeln. Den Knopf im angrenzenden Raum drücken, dann die Stufen hoch. In dem Raum mit den drei Ausgängen nehmen Sie zuerst den linken. Springen Sie dort bis ans Ende. Am Ende des Pfades das Götterbild nehmen. Zurück im Ausgangsraum wählen Sie den mittleren Gang. Dort die vier Schalter umlegen. Nehmen Sie das Bild in dem Raum, der sich öffnet. Jetzt in den rechten Tunnel und die drei Schalter am Ende der Pfade drücken.

Die drei **BILDER**

TIP 26: Hinter der Brücke finden Sie das dritte Bild. Gehen Sie hinter den mittleren Gang, und stecken Sie im nächsten Raum die Flöte in den Wandschlitz. Die Messer überwinden Sie wie in den Höhlen. Der Felsenfalle entkommen Sie, wenn Sie die zwei Knöpfe am Ende des Korridors drücken. Die Götterbilder in die Boxen stellen, dann durch die Tür und auf die Brücke. Töten Sie die Vögel, und ziehen Sie sie auf die Brücke. Unten kämpfen Sie gegen das zweite Spinnenmonster. Der Traumstein bringt Sie in die Götterstadt.

Die Götterstadt

STADT DER AHNEN

TIP 27: Hier müssen Sie einen Turm bauen, indem Sie die Schalter in den umliegenden Türmen betätigen. Fahren Sie mit dem Aufzug nach unten, und biegen Sie in die erste Straße rechts ein. Folgen Sie dem Weg nach Norden, östlich der Straße ist ein Raum mit drei Fontänen, an denen Sie die Eisstücke benutzen und sie dann zerschlagen. Den Block beim Eingang in die Fassung im Boden setzen. Ein Stockwerk tiefer wiederholen Sie das Ganze. Hinter der Mauer die Treppe hinauf, dort das Elfenbein-Stück nehmen. Schnell zurück, dann den westliche Weg nehmen. Den Abgrund im südlichen Raum überqueren Sie, indem Sie einfach drauflosgehen. So gelangen Sie ans zweite Elfenbein-Stück.

TURMBAU *zu Gladstone*

TIP 28: Folgen Sie der Hauptstraße bis ans Ende. Dort müssen Sie die rote und weiße Kugel sowie die Steinscheibe zerstören. Im nördlichen Turm ziehen Sie den Block auf den Teleporter und folgen ihm. Setzen Sie ihn auf der anderen Seite in die Fassung. Klicken Sie jetzt noch auf den glühenden Stein bei der großen Fläche. Kehren Sie in die Stadt zurück. In südlicher Richtung ist das erste Stück des Turms. Gehen Sie dort rechts in den Gang. Im Kraftfeld-Raum auf der nördlichen Seite erleuchten Sie die zwei Kugeln. Mit einem Blitzspruch hinter der Tür gelangen Sie durch das Feld, hinter dem das dritte Elfenbein-Teilchen ist. Gehen Sie direkt südlich bis zur Mauer. Klicken Sie darauf, um in die Stadt zu gelangen. Der letzte Chip ist in einer Fontäne in einem Raum im Süden. Vom Zentralplatz aus gehen Sie Richtung Westen. Im Pyramiden-Raum die Elfenbein-Teile einsetzen, um in den Südturm zu gelangen. Gehen Sie dort vor wie gehabt. Von der Innenstadt aus die Straße im Süden nehmen. Die Wasserkugel vereisen und zerbrechen.

Durch die **VIER TÜREN**

TIP 29: Vom Zentrum aus jetzt östlich, dann nach Süden. Hinter einer Tür in der westlichen Mauer springen Sie über den Kanal. Bei den gelben Türen müssen Sie die richtige Kombination herausfinden. Entzünden Sie das Öl bei der Statue. Jetzt ganz zurück zum dritten Turm und dort das Schema wiederholen. Beim vierten Turm auf das Oktagon klicken. Legen Sie ein Silberblatt in die mittlere Pyramide, und klicken Sie auf das Uhrglas. Im Turm sind die gleichen Aufgaben zu erfüllen.

DAS DRITTE MONSTER

TIP 30: Gehen Sie im Gebäude in der Mitte der Stadt durch den Transporter. Nachdem das Untier besiegt ist, gehen Sie durch das Kraftfeld. Nehmen Sie noch den Mantel der Ahnen, gehen Sie dann zurück in die Stadt in Richtung südöstlicher Turm. Nördlich ist ein Raum, in dem Lichtblitze umherschießen. Erleuchten Sie dort die Kugeln hinter den Türen. Hinter der Tür am Ende den Vorhang zurückziehen. Greifen Sie im Raum darauf den Drachenkopf an. Treten Sie durch die geöffnete Tür und durch den Teleporter.

UNTERIRDISCHE HÖHLEN

TIP 31: Nicht die Spinnen angreifen! Wenn Sie Richtung SW rennen, kommen Sie in einen »fleischigen« Raum. Kämpfen Sie sich dort durch die Röhren und durch den Spalt gegenüber. Durch die Standbilder gelangen sie mit: Links, Attackieren, aufs Tentakel klicken. Folgen Sie der Spinne durch die Öffnung. Kämpfen Sie sich jetzt durch bis zum Ende.

Belials **LABOR**

TIP 32: Im »blutenden« Raum zur Echse mutieren, dann durch den Kanal und die Balken attackieren. Am Ende auf die Hebel am andern Ufer schießen. Drüben betätigen Sie die Hebel nochmals. Im Norden den Wandschalter auslösen. Vom Ende der Brücke springen und stromabwärts rennen, durch den Korridor. Hinter der zweiten Tür rechts auf die Totenschädel je einen Beschwörungszauber sprechen. Die Leiche des Dämons in den Raum mit den roten Fontänen ziehen. Legen Sie ihn aufs silberne Tableau. Durch die Öffnung und auf den Aufzug springen.

BELIALS *Ende*

TIP 33: Die Fallen reaktivieren sich nach einiger Zeit! Sprechen Sie einen Macht-Transfer-Spruch (Level 5) auf den Kokon im Raum. Belial wird geboren. Töten Sie die Dämonen, die er beschwört, und folgen Sie Belial. Schießen Sie im nächsten Raum auf die blauen Generatoren. Nach dem Kampf gegen Scothia geht es über die Plattformen. Um in der nächsten Kammer die Fallen zu überwinden, zerstören Sie die roten und weißen Sphären und den Fels. Besiegen Sie das Drarakel, dann durch die Türen bis zur finalen Arena. Stürzen Sie sich mit dem Horn sofort auf Belial. RS

Auf zur Kontrollkuppel, Commander!

Total Annihilation

Der zweite Teil unserer Komplettlösung führt beide Seiten zum Finale.

Weiter geht's mit der Komplettlösung zu Cavedogs Total Annihilation. Diesmal stellen wir die Missionen 14 bis 25 vor. Allgemeine Tips und Strategien zum Spiel finden Sie in GameStar 11/97 (S.188) und 12/97 (S.282).

LEGENDE
- X Eigene Basis
- + Feindliche Basis / Position
- * Galaxistor
- 1 Besondere Stellungen

Die ARM-Missionen 14 bis 25

MISSION 14: *Die Hitze steigt*

ARM 14: Achten Sie auf die feindlichen Wanderbomben und Flieger (Defender bauen!). CORE befindet sich im Südosten der Karte. Produzieren Sie Bulldogs, Samsons und Luger und eine Staffel Phoenix-Bomber. Ziehen Sie die Bodentruppen bis kurz vor die CORE-Basis, die Sie mit den Phoenix angreifen. Stoßen Sie mit den Landstreitkräften nach, und zerstören Sie zuerst die LLts und Gaats. Erobern Sie dann mit dem Commander das Galaxistor.

MISSION 15: *Rougpelt!*

ARM 15: Die Produktion neuer Einheiten ist nicht möglich, deshalb müssen Sie die auftauchenden CORE-Truppen erobern. Der Weg zum gesuchten Radarturm (1) führt nach Süden. Erbeuten Sie unterwegs mindestens einen Raider und zwei Storms, auch wenn es für den Commander gefährlich wird (häufig abspeichern!). Mit dieser Streitmacht können Sie am Zielpunkt den Reaper-Panzer sowie den LLT beseitigen und den Radarturm erobern.

MISSION 16: *Das Vorratslager am Grenzwall*

ARM 16: Errichten Sie in der unteren Kartenhälfte mehrere Basen. Produzieren Sie Samsons, Lurgers, Bulldogs, Brawlers und Phoenixen. Ziehen Sie die Bodentruppen bis kurz vor den Gebirgsdurchgang, und greifen Sie mit den Phoenixen auf der Ostseite die CORE-Stellung an. Dabei Pulverizers und Gaats auf dem Gebirgswall zuerst zerstören. Mit den Brawlers säubern Sie den Durchgang von CORE-Einheiten. Marschieren Sie nach Norden durchs Gebirge und zerstören Sie das CORE-Lager.

MISSION 17: *Die Festung auf Brooban*

ARM 17: Am südlichen Kartenrand liegen drei Inseln mit Metall und Thermalwinden. Das gesuchte Silencer-Gebäude steht auf einer Insel in der Kartenmitte. CORE sitzt im Nordosten. Bauen Sie sehr schnell Guardians, um die ersten Warlords-Angriffe abzuwehren. Danach greifen Phoenix-Geschwader die CORE-Schiffe an. Mit Langstrecken-Radar und einer Big Bertha säubern Sie den Bereich um den Silencer herum, bis Sie den Bau schließlich relativ gefahrlos mit Ihrem Commander einnehmen können.

MISSION 18: *Rache!*

ARM 18: Eine sehr einfache Mission: Warten Sie die Exekution in der Kartenmitte ab, und verteidigen Sie sich gegen die schwachen Angreifer.

MISSION 19: *Die Motien-Rampe*

ARM 19: Wegen der Meteoriten oft speichern. Gegen die Luftangriffe helfen Defender. Rüsten Sie auf, bis Sie ein Fusionskraftwerk besitzen. Feuern Sie mit einer Big Bertha (über die Radarkarte) auf CORE-Ziele, die daraufhin massenhaft angreifen. Zerstören Sie mit etwa zehn Brawlers die CORE-Basis im Nordosten aus der Luft (Türme zuerst bombardieren). Das Galaxistor liegt dort ganz in der Ecke.

MISSION 20: *Dump*

ARM 20: Hier gibt's nur Trümmer, keine Metallvorkommen. Etwa fünf Panzer nebst Artillerie bauen, nach Nordosten ziehen und den Goliath ausschalten.

MISSION 21: *Willkommen auf Core Prime*

ARM 21: Flüchten Sie auf die nördliche Empore, wo Sie eine Basis mit LLTs und Guardians bauen. Klären Sie den südlichen Durchgang mit Fliegern auf, so daß die Türme dort die CORE-Massen automatisch beharken. Errichten Sie etwas weiter südlich auf beiden Seiten zwei Stellungen (Achtung: starke Luftangriffe!), und produzieren Sie dort Bulldogs, Stumpies und Flashs. Greifen Sie das südliche CORE-Lager von beiden Seiten mit zwei Gruppen gleichzeitig an (je 30 Einheiten oder mehr).

MISSION 22: *Schlacht bei 6551:447*

ARM 22: Etwa 15 Brawlers konstruieren und im Norden alle Gebäude und Einheiten beseitigen. Mit Crusaders die U-Boote in den Kanälen vernichten.

MISSION 23: *Die Überquerung*

ARM 23: Sichern Sie das Ufer mit Torpedowerfern und Defenders. Produzieren Sie Conquerors, Milleniums und Phoenix-Bomber. Eine Big Bertha beschießt nördliche, auf der Radarkarte sichtbare CORE-Ziele, vor allem Torpedowerfer. Ziehen Sie Ihre Schiffe bis vors nördliche Ufer, wo sie zusammen mit den Phoenixen und Milleniums angreifen.

MISSION 24: *Der Durchbruch*

ARM 24: Mit Langstrecken-Radar und zwei Big Berthas beseitigen Sie fast alle CORE-Türme und Einheiten. Den Rest erledigt eine starkes Brawler-Geschwader, das aus der Luft versprengte Gegner zerstört.

MISSION 25: *Apokalypse*

ARM 25: Bauen Sie sofort Defenders und Guardians. Rüsten Sie zügig auf, bis ein Fusionkraftwerk, zwei Big Berthas und einige Luftfahrt-Reparatursets bereitstehen. Die Berthas feuern auf alles, was übers Radar sichtbar ist. Vernichten Sie zuerst die Doomsday Machines und dann die restlichen Ziele mit Hawks, Brawlers und Phoenixen. Auf der Kontrollkuppel stehen massenweise Radarstörgeräte. Greifen Sie die Kuppel aus der Luft an, und schicken Sie den Commander auf deren Spitze.

Die CORE-Missionen 14 bis 25

MISSION 14: *Rougpelt blankputzen*

CORE 14: Recyclen Sie Trümmer, und bauen Sie Metallgeneratoren, sobald Geo-Kraftwerke bereitstehen. Erobern Sie das ARM-Camp im Krater, und bauen Sie es aus. Reparieren Sie ständig Ihre Einheiten, und sichern Sie die Stellung im Osten und Süden mit Tendirizern. Angriffe mit Ihren Tendirizern und Kbots abwehren. Sobald ARM nicht mehr angreift, suchen Sie mit Rapiers die Karte ab.

MISSION 15: *Die Xanthippenschlucht*

CORE 15: Sichern Sie Ihre neue Basis mit Punishers und Doomdays. Wegen der fehlenden Thermalwinde brauchen Sie ein Fusionkraftwerk. Erobern Sie die gesuchte Big Bertha am Ostrand der Kartenmitte, und zerstören Sie dort die Sentinel-Türme mit Vamps. Setzen Sie sofort etwa fünf Punishers vor die Bertha. Die Bertha und ein Intimidator zerstören alle ARMs nördlich des Walls.

MISSION 16: *Abschied von Rougpelt*

CORE 16: Ignorieren Sie die nördlichen Metallvorkommen, und ziehen Sie sich ganz nach Süden zurück. Bauen Sie vor der Basis eine Reihe aus je fünf Punishers und Pulverizers. Vamp-Jäger greifen dann die ARM-Festung und die gesuchten Spiders an.

MISSION 17: *Die verlorene Insel*

CORE 17: Die schwerste Mission! Bauen Sie sofort einen Radar, und warten Sie, bis im NO zwei Ranger auftauchen. Die versenken Sie mit den Kbots, um sie auszuschlachten. Mit dem Metall errichten Sie in der Inselmitte drei Punishers und erweitern die Basis. Recyclen Sie ständig Schiffs-Trümmer bei (1). Wenn die Angriffe nachlassen, nehmen Rapiers und Vamps die Insel bei (2) ein. Türme, Werften und Collossus-Truppen zuerst zerstören. Suchen Sie die restlichen Collossus-Verbände in der Kartenmitte und bei (3). Bei (4) liegt eine stark verteidigte Insel mit Radarstörern. Meiden Sie das Eiland bei (5)!



Mission 17: Der Anfang ist am schwersten.

MISSION 18: *Auf Nigh Pilago*

CORE 18: Bauen Sie keine Werft, sondern sichern Sie Ihre Insel mit ein paar Punishers, und produzieren Sie Rapiers und Vamps. Das zu zerstörende Kraftwerk steht auf einer Vulkaninsel im Norden. Dazwischen liegen fünf kleine Inseln mit Wachtürmen. Wenn diese Stellungen ausgeschaltet sind, zerstören Sie das Vulkan-Kraftwerk. Vorsicht vor den Hawk-Jägern.

MISSION 19: *Die Vebreen-Flotte*

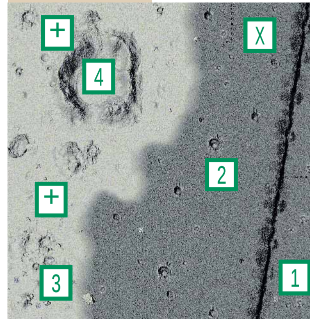
CORE 19: Sichern Sie die Insel links mit Torpedowerfern und U-Booten, rechts mit den Schiffen. Errichten Sie Gebäude nur am Nordstrand, während Sie auf dem Rest der Insel Pulverizer, links Warlords und rechts Conquerors hochziehen. Nach den beiden ARM-Großangriffen zerstören Sie im Süden die restlichen Feindeinheiten.

MISSION 20: *Das Tor nach Aegus*

CORE 20: Sichern Sie den Norden mit Gaats und Punishers. Eine Tech-2-Werft produziert einige Executioners, Hives und Hydras. Bauen Sie Vamps, die im Norden angreifen. Zerstören Sie die Türme auf der Galaxistor-Insel, und lassen Sie die Vamps automatisch auf den Hives reparieren. Die Hydras beschießen aufgeklärte Ziele automatisch. Wenn die Insel gesäubert ist, fliegt der Commander zum Galaxistor.

MISSION 21: *Aegus ...*

CORE 21: Sehr schwer! Wehren Sie die Attacken am Startpunkt und bei (1) ab. Errichten Sie nur die wichtigsten Gebäude, und nehmen Sie die Moho-Mine (1) ein. Ziehen Sie bei (2) eine Punisher-Gaat-Stellung hoch, die von Westen kommende Feindmassen angreift (ständig reparieren). Zwei dahinter plazierte Intimidatoren (Fusionskraftwerk bauen) zerlegen die ARMs aus der Ferne. Mit Pyros zerstören Sie die »Metallkammer« der ARM bei (3). Rollen Sie die Stellung von Süden nach Norden auf, und erobern Sie das Tor bei (4).



Mission 21: Bei diesem schweren Einsatz gibt's leider keine Flieger.

MISSION 22: *Ein Willkommensgruß*

CORE 22: Sie starten bei (1), die zu erobernde Big Bertha liegt bei (2). Erobern Sie mit ihrem Commander möglichst viele ARMs (vor allem Pewees und Stumpies), und nutzen Sie die Hügel als Deckung gegen die feindliche Bertha. Commander und Konstruktions-Bot reparieren sich ständig gegenseitig. Wegen der sehr starken Feindkräfte bei (2) brauchen Sie mindestens 20 Einheiten, um Ihren Commander bei der Eroberung der Big Bertha zu beschützen.



Mission 22: Ein langer Weg zur Bertha.

MISSION 23: *Die Festung fällt*

CORE 23: Bauen Sie schnell eine Basis mit Gaats, Punishers, und Pulverizers. Nutzen Sie nur die südlichen Ressourcen, und errichten Sie zwei Intimidatoren. Die ARMs setzen Dutzende von Radarstören ein. Erkunden Sie die Feindgebiete mit patrouillierenden Vamps (Reparatursets bauen), und lassen Sie die Intimidatoren automatisch feuern. Haben die Plasmawerfer aufgeräumt, erledigen Ihre Rapiers im Norden den Rest.

MISSION 24: *Umzingelt und weichgeklopft*

CORE 24: Sichern Sie die Hügelränder schnell mit Gaats, Punisher und Pulverizers (vor allem im Norden und Osten). Patrouillieren Sie erst mit Finks, dann mit Vamps in allen Richtungen, damit Ihre Türme aufgespürte Gegner angreifen. Zermürben Sie mit einem Intimidator die ARMs am Kartenrand. Eine Rapier-Flotte beseitigt die letzten Gegner.

MISSION 25: *Die letzte Stellung*

CORE 25: Errichten Sie schnell eine verteidigungsstarke Basis mit einer Reihe aus je fünf Punishers und Gaats sowie 15 verteilten Pulverizers. ARM greift massiv an! Sobald zwei Intimidatoren bereitstehen, starten Sie Vamp-Patrouillenflüge Richtung Norden, Nordwest und Nordost (Reparatursets bauen). Beschießen Sie mit den Intimidatoren aufgespürte Gegner. Eine Rapier-Flotte erledigt den Rest. MD

Mit Warp 9 zum Erfolg

Starfleet Academy

Ein GameStar-Kadett hat alle 22 Simulator-Missionen der Weltraum-Akademie erfüllt und berichtet Ihnen von seinen Erfahrungen.

Unsere Lösung zu Interplays Starfleet Academy behandelt die 21 regulären Szenarios sowie die Bonusmission. Allgemeine Tips zum Spiel finden Sie in GameStar 11/97.

MISSION 1: *Target Practice*

MISSION 1: Zerstören Sie jede der 15 Standard-Minen mit zwei Schüssen, und schalten Sie die Kontrollstation aus. Im zweiten System müssen Sie den Mine Controller zurück in die Starbase schleppen.

MISSION 2: *Routine Deployment*

MISSION 2: Erfassen Sie ein Artefakt und senden Sie eine Sonde. Folgen Sie dem Frachter. Sobald er das Artefakt freigibt, schnappen Sie es sich per Traktorstrahl und fliegen eine Kehre. Lösen Sie das Objekt, und schießen Sie den Frachter in den roten Bereich. Antwort 3 überzeugt den Captain.

MISSION 3: *Uninvited Guests*

MISSION 3: Lassen Sie den Bird of Prey auf 2.000 Meter herankommen. Rechts von Ihnen enttarnt sich ein weiterer BoP, den Sie mit dem Traktorstrahl festhalten und mit Torpedos ausschalten. Den Frachter »Drake« retten Sie entweder auf die gleiche Art oder durch Rammen der Klingonen. Den D7 bei Epsilon beschießt man so lange mit Torpedos, bis seine Schilde zusammenbrechen und der Gouverneur sicher herübergebeamt werden kann.

MISSION 4: *Hide and Seek*

MISSION 4: Im Pascal-System warten Ihre beiden Schwesterschiffe, die Sie anfunken. Sobald Sturek sich meldet, warpen Sie zu seinen exakten Koordinaten. Dort flieht der romulanische Kreuzer; statt dessen müssen Sie die beiden D7 vernichten.



Mission 4: Die U.S.S. Alexandria erwartet Sie bereits.

MISSION 5: *Nothing Ventured*

MISSION 5: Fliegen Sie in das System, aus dem der Notruf kommt. Rufen Sie die Motherlode, die Pinters Folly und wieder die Motherlode. Erhöhen Sie beim Scannen die Ladung, und kontaktieren Sie die Angreifer. Jetzt fliegt man die nächsten Systeme an und scannt sie, bis der Notruf aus dem Loria-Sektor eintrifft. Dort ruft man das wegfliegende Schiff. Zerstören Sie die Venturi und den auftauchenden Kreuzer vor Ablauf des zweiminütigen Ultimatums, und scannen Sie das Mountjoy-System.

MISSION 6: *Into the Abyss*

MISSION 6: Einer der schwersten Aufträge. Fliegen Sie in den Nebel, und zwingen Sie den Venturi-Kreuzer zur Aufgabe. Dann werden alle Transponder zerstört, was sich beim zweiten Wegpunkt wiederholt. Schießen Sie beim dritten die Station mit Torpedos in den roten Bereich. Nur der leichte Kreuzer gibt nicht auf und ist zu vernichten.

MISSION 7: *The Barrier*

MISSION 7: Die LaGrange ist nicht zu retten, verteidigen Sie statt dessen die Basis, und steuern Sie den nächsten Wegpunkt an, wo Sie mit voller Geschwindigkeit rückwärts fliegen, die Station scannen und die beiden Verfolger zerstören. Dann nähert man sich den vier Schiffen vor der Basis auf 9.000 Meter, stellt die Waffen auf manuell und erledigt die vier Gegner oder den mit PSI-Waffen angreifenden Kreuzer unten links. Notfalls kann man mit dem wieder einsatzbereiten Warp-Antrieb fliehen.

MISSION 8: *Divide & Conquer*

MISSION 8: Zerstören Sie den Bird of Prey, indem Sie ihn ohne Beschuß mit dem Traktorstrahl erfassen. Im Dante-System wartet Ihr Duplikat, das nicht zerstört werden darf. Schleppen Sie es nach Hawking, indem Sie die Impulstriebwerke beschießen, den Traktorstrahl einsetzen und zurückfliegen.

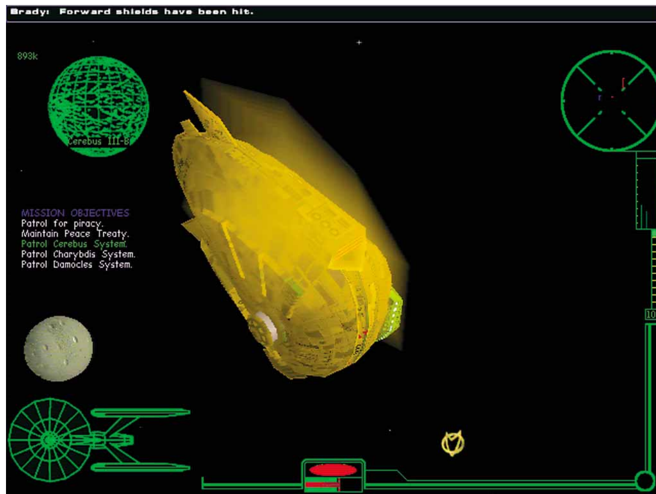
MISSION 9: *Cry from the Dark*

MISSION 9: Warten Sie im Heeya-System auf das Gornschiff. Rufen Sie es, und antworten Sie mit der ersten Möglichkeit. Funken Sie es wieder an, und verjagen Sie das Schiff mit den Antworten 1 und 3. Sturek antwortet man mit Möglichkeit 1, dem eintreffenden Schiff jeweils mit der ersten Option. Vernichten Sie mit seiner Hilfe die beiden Angreifer.

Die beiden Schwesternschiffe

MISSION 10: *Escalation*

MISSION 10: Greifen Sie das erste Klingonenschiff mit Hilfe der Alexandria und der Rutherford an, das zweite nur mit der Alexandria. Schalten Sie beim



Mission 10: Beim klingonischen Raumer glühen schon die Schilde.

dritten Gegner den Impulsantrieb aus, um sich dann von der Unterseite her anzupirschen.

MISSION 11: *Revenge*

MISSION 11: Scannen Sie zuerst die Ceti-Prison-Colony. Fliegen Sie die Athena-Station an, wo die Oberon auftaucht. Eröffnen Sie das Feuer, sobald sie die Schilde hochfährt, und warten Sie auf eine Nachricht. Im Gespräch wählen Sie Antwort 1 und erhöhen die COMM-Energie. Fliegen Sie dicht über dem Gegner, und aktivieren Sie den Traktorstrahl, um anschließend die Oberon zu vernichten.

MISSION 12: *Carry a big Stick*

MISSION 12: Beim ersten Wegpunkt scannt Sie ein Schlachtschiff; rufen Sie anschließend die Kamath. Der schwere Kreuzer greift an, sobald der D7 und das Romulanerschiff den Sektor verlassen haben. Die Mission ist auch erfüllt, wenn Sie fliehen!

MISSION 13: *Diplomatic Immunity*

MISSION 13: Fangen Sie im Cerebus-System den Notruf auf. Sind die Gegner ausgeschaltet, rufen Sie den Frachter und fliegen in den Charybdis-Sektor. Wenn die Sunraider eintrifft, funkt man sie an und steuert das Damocles-System an. Dort folgt man den Klingonen, feuert die Navigationsstation in den roten Bereich und beamt die Geiseln an Bord.

MISSION 14: *Kobayashi Maru*

MISSION 14: Beim »Ergebenheits-Cheat« müssen Sie nur einen der drei Klingonen rufen. Beim »Dummheits-Cheat« sind ständig Gegner zu erledigen, bis der Simulationscomputer abstürzt.

MISSION 15: *Ballance of Terror*

MISSION 15: Beim Scannen des zweiten Außenpostens trifft ein Notruf ein. Zerstören Sie den D7; bei S1423 lauert ein getarnter Romulaner. Vorsicht: In seinen abgesprengten Trümmern ist eine Bombe versteckt! Geht der Romulaner auf Impuls, müssen Sie die Scannerenergie auf 100 Prozent erhöhen: Sturek kann das Schiff dann orten. Rammen Sie den Gegner mehrfach, um ihn zu zerstören.

Die Jagd auf Greenly

MISSION 16: *The best laid Plans*

MISSION 16: Kontaktieren Sie im Piachi-System nach Jasmene Lees Ruf Admiral Tenek. Funken Sie beim ersten Planeten den Frachter an (Antworten 2, 2 und 3), und zerstören Sie die Schiffe. Nähern Sie sich Captain Greenly auf etwa 9.000 Meter, und funken Sie ihn an. Wenn Captain Horn geflohen ist, muß man ein Romulanerschiff und einen D7 besiegen.

MISSION 17: *Sun God*

MISSION 17: Befragen Sie den Präsidenten von Taxius 1 über die Walgeräusche im Taxius-System. Warpen Sie zur Sonne, um dort die Kometen und die Sonnenkreatur zu scannen. Funken Sie wieder Taxius I an. Den Romulaner entlarvt man mit den jeweils ersten Antwortmöglichkeiten. Nach dem Gespräch mit Raven stellt sich die Phaserfrequenz um, mit der sich die Sonnenkreatur in Tiefschlaf versetzen läßt. Schalten Sie anschließend den Bird of Prey aus.

MISSION 18: *End Game*

MISSION 18: Antworten Sie den Romulanern mit der zweiten Option und den Klingonen mit der zweiten, ersten und zweiten. Erledigen Sie die Rebellen im Taxius-System und warpen Sie zur Sonne. Sind die Romulaner besiegt, ruft man Raven (Antwort 2) und beamt sie an Bord. Dann erfaßt man Ravens Schiff im Traktorstrahl. Wenn die Kreatur angreift, lockt man sie etwas von der Sonne weg und warpt nach Taxius III.



Mission 18: Immer schön freundlich bleiben!

MISSION 19: *Smugglers Den*

MISSION 19: Zerstören Sie im ersten System den romulanischen Bird of Prey bei Marcais Schiff. Am nächsten Wegpunkt beschießen Sie die beiden Venturiraumer, bis sie aufgeben. Nehmen Sie den Verräter Marcai ins Traktorstrahl-Schlepptau, und bringen Sie ihn zur Starbase.

MISSION 20: *Common Ground*

MISSION 20: Folgen Sie nach dem mißglückten Rendezvous den Wegpunkten, und zerstören Sie das Venturischiff. Am letzten Waypoint beseitigen Sie den Venturiraumer, bevor er einen Parasiten auf Ihr Schiff beamt. Fliegen Sie mit den anderen Föderierten zur Konferenz.

MISSION 21: *The Ultimate Klingon*

MISSION 21: Wenn Sie mit der Alexandria und der Rutherford zusammenarbeiten, sollten Sie deren Zerstörung vermeiden, da Ihre Bewertung sonst schlechter ausfällt. Schalten Sie beim nächsten Wegpunkt den Bird of Prey aus, und scannen Sie den Frachter. Beachten Sie die beiden Notrufe. Bei den Kolonien lauern wieder BoPs, von denen einer gescannt werden muß, um neue Missionsziele zu erhalten. Am letzten Wegpunkt warten ein D7 und zwei weitere Birds; Sie müssen aber nur den D7 vernichten, worauf die Klingonen sich selbst zerstören.

BONUS-MISSION

MISSION 22: Die Bonusmission ist nur für Captains zugelassen! Patrouillieren Sie in der neutralen Zone, bis ein Hilferuf eintrifft. Machen Sie den Meclanti alle Aktionen genau nach – vom Schießen bis zur Kommunikation. Nehmen Sie im Gespräch mit den Meclanti den Vorschlag an, einen Energieschub auszulösen. Glückwunsch, Kadett – Sie haben alle Missionen erfolgreich bestanden! MD

Fahrertraining ohne Tempolimit

F1 Racing Simulation



Anschnallen bitte! Unsere Fahr- und Setup-Tips machen Sie selbst ohne Führerschein zum umjubelten F1-Helden, dem alle Schumis und Frentzens nur verdutzt hinterherblicken können.

Trotz der ganzen Fahrhilfen sind schnelle Runden mit F1 Racing Simulation scheinbar schwerer als in einem echten Formel-1-Boliden. Doch der Schein trügt. Wenn Sie sich an ein paar feste, eigentlich einfache Grundregeln halten, sehen Sie bald die Zielflagge öfter als das nächstgelegene Kiesbett.

Die Fahrtechnik

SAUBEREN *Fahrstil finden*

TIP 1: Wichtigstes Kriterium auf dem Weg zu einem guten Fahrer ist es, eine saubere Linie zu finden. Wie Niki Lauda und Alain Proust bewiesen haben, sind die unspektakulärsten Fahrstile oft die effizientesten. Qualmende Slicks und waghalsige Drifts mögen zwar schnell aussehen, ein wirklich guter Fahrer erreicht seine niedrigen Rundenzeiten aber auf andere Weise.

IDEALLINIE *einschalten*

TIP 2: Fahren Sie die ersten Stunden F1 Racing Simulation unbedingt mit eingeschalteter Ideallinie. Denn haben Sie sich den Weg um eine Piste erst einmal falsch angewöhnt, ist das Umlernen recht schwierig. Der Gummiabrieb taugt sogar zum Erlernen der richtigen Bremspunkte: An den entsprechenden Stellen wird die Spur deutlich dunkler.

VOR KURVE *bremsen*

TIP 3: Das Durchfahren einer Kurve mit einem 750 PS starken F1-Boliden ist eine heikle Sache, die Ihre vollste Konzentration fordert. Deshalb ist es unbedingt notwendig, daß Sie bereits vor der Kehre mit Herunterschalten und Bremsen fertig sind.

STRASSEN-BREITE *ausnutzen*

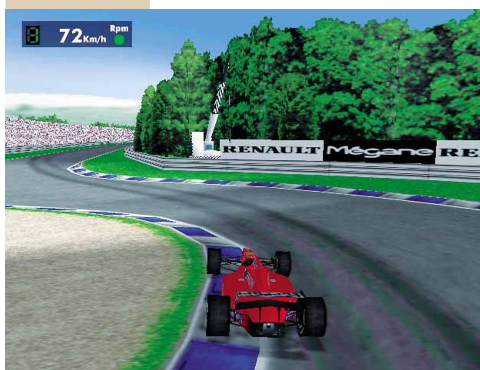
TIP 4: In dem Moment, in dem Sie den Scheitelpunkt der Kurve passiert haben, können Sie sich wieder bis auf die andere Straßenseite hinaustragen lassen. Bleiben Sie auch nach der Biegung auf deren Innenseite, war erstens Ihre Linie nicht korrekt und Sie außerdem nicht schnell genug.

Lenkung **RUHIG HALTEN**

TIP 5: Durchfahren Sie gewöhnliche Kurven und Haarnadeln in einem Strich, das heißt ohne viel zu korrigieren. Vorausgesetzt, Ihr Setup ist in Ordnung, deuten viele kleine Lenkradkorrekturen darauf hin, daß Ihre Linie nicht die ideale ist.

KERBS *überfahren*

TIP 6: Um die letzten Zehntel aus einer Runde herauszuquetschen, sollten Sie unbedingt die gestreifte Streckenbegrenzung (die sogenannten Kerbs) mit in die Ideallinie einbeziehen. Spätestens hier empfehlen wir dann auch eine der Außenansichten zum Spielen. Die Cockpitansicht vermittelt zwar beeindruckende Impressionen, dauerndes Bildschirmrütteln ist aber für Bestzeiten wenig tauglich.



Vorsicht beim Abkürzen: Kerbs sind oft ziemlich rutschig.

Richtig **ÜBERHOLEN**

TIP 7: Den Vordermann zu überholen, ist in der modernen Formel 1 fast ein Ding der Unmöglichkeit. In F1 Racing Simulation geht's etwas einfacher: Mehr als ein digitaler Totalschaden kann bei zu großem Risiko nicht passieren. Geeignete Stellen sind mit einer einfachen Formel zu beschreiben. Je länger eine Gerade und je langsamer und enger die darauffolgende Kurve ist (zum Beispiel Schikanen), um so besser stehen die Chancen auf einen erfolgreichen Überholversuch. Da die Windschattenspiele vergangener Tage passé sind, müssen Sie es mit einem gewagten Ausbremsmanöver versuchen und zur Not auf die Robustheit Ihrer Radaufhängungen hoffen.

Das Setup

GRUND-SÄTZE *des Setups*

TIP 8: Das Motto beim Setup lautet: Sicherheit geht vor. Stimmen Sie Ihr Fahrzeug für den Anfang so ab, daß Sie möglichst lange auf der Piste bleiben. Das heißt viel Abtrieb, viel Haftung und ein gutmütiges Handling. Erst wenn Sie den Boliden im Griff haben,

geht es ans gezielte Feintuning. Die Crux beim Setup: Maximalgeschwindigkeit in Kurven und auf Geraden sind zwei völlig verschiedene Paar Schuhe. In Biegungen ist durch die Fliehkräfte viel Anpreßdruck notwendig, der hauptsächlich durch steil angestellte Flügel erreicht wird. Auf langen Geraden sind dagegen möglichst flach gestellte Spoiler für einen niedrigen Luftwiderstandswert und damit hohes Tempo zuständig. Jedes Setup ist also immer ein mehr oder weniger unbefriedigender Kompromiß zwischen den beiden Geschwindigkeitsfaktoren.

Setup **DEM KURS** *anpassen*

TIP 9: Ein für alle Kurse auch nur halbwegs taugliches Setup gibt es nicht. Wenn Sie eine Strecke zum ersten Mal befahren, sollten Sie versuchen, mit ein paar langsamen Runden den Charakter der Piste herauszufinden. Je kurvenreicher ein Kurs, um so mehr Bodenhaftung muß Ihr Rennwagen aufweisen. Bei schnellen Strecken mit langen Geraden steht natürlich ein möglichst geringer Luftwiderstandswert im Vordergrund. Schwierig wird es auf Pisten wie Hockenheim oder Sao Paulo, die ebenso ausgedehnte gerade Abschnitte wie enges Kurvengeschlängel aufweisen.

FLÜGEL *richtig einstellen*

TIP 10: Mit unterschiedlichen Front- und Heckspoiler-Einstellungen können Sie den F1-Wagen Ihrem bevorzugten Fahrstil anpassen. Mögen Sie es lieber übersteuernd (das Fahrzeugheck drängt in Kurven zum Außenrand), sollte der Heckflügel zwei bis drei Grad flacher als der Frontspoiler gestellt werden. Der Bolide lenkt beim Übersteuern leichter in Kurven ein und ermöglicht bei einem versierten Fahrer minimal bessere Rundenzeiten als beim Untersteuern. Letzteres ist dafür leichter zu beherrschen, da das Auto bei zu hoher Geschwindigkeit gutmütig über die Vorderräder nach außen schiebt, dabei stabil bleibt und sich dadurch quasi selbst abbremst.

Empfohlene Spoilerwerte

Australien	14°
Brasilien	11°
Argentinien	20°
Europa	14°
Imola	10°
Monaco	22°
Spanien	9°
Kanada	12°
Frankreich	14°
England	10°
Hockenheim	4°
Ungarn	18°
Belgien	9°
Italien	5°
Portugal	12°
Japan	12°

IM TRAINING *Benzin ablassen*

TIP 11: F1 Racing Simulation füllt den Tank bei jeder Sitzung bis obenhin zum Einfüllstutzen. Damit läßt man aber im Qualifying wichtige Zeit auf der Bahn liegen. Mehr als 20 Liter Benzin sind im offiziellen Training nicht nötig, allein damit gewinnen Sie circa eine halbe Sekunde. Im Rennen gilt es allerdings darauf aufzupassen, daß die Rennstrategie mit der Anzahl der Boxenstopps und der dabei eingefüllten Menge Sprit übereinstimmt.

REIFEN *schonen*

TIP 12: Für ein Rennwochenende haben Sie nur sieben Sätze Slickreifen zur Verfügung. Wenn Sie bei einer Garnitur auch nur einen einzigen Pneu zerstören, müssen Sie laut Reglement trotzdem einen komplett neuen Satz aufziehen. Deshalb sollten Sie mit Ihrem Wagen gerade in Hinblick auf die Reifen schonend umgehen. Ebenfalls wichtig: Verwenden Sie die für den jeweiligen Zweck passende Gummimischung. So reicht zum Herumrollen in den freien Trainings ein Satz A-Reifen, während das Qualifying ohne die weichen D-Puschen wenig Sinn macht. Heben Sie zudem mindestens drei frische Sätze B/C-Reifen für das eigentliche Rennen auf.



Gehen Sie mit ihrem Reifenvorrat sparsam um.

BREMSEN *ausbalancieren*

TIP 13: Ein Formel-1-Wagen muß nicht nur schnell sein, sondern auch schnell anhalten können. Fast ebenso wichtig wie der reine Bremsweg ist das Verhalten des Rennwagens dabei; er sollte möglichst stabil bleiben. Bei einer Vollbremsung merken Sie, ob die Balance am Auto stimmt. Raucht eine Achse, wurde ihr zuviel Bremskraft zugeteilt. Prinzipiell gilt: Neigt ein F1-Renner zum Übersteuern, sollte die Bremskraft mehr Richtung Vorderachse gelegt werden, bei Untersteuern auf die hintere.

BODEN-FREIHEIT *absenken*

TIP 14: Standardmäßig liegen die Wagen in F1 Racing Sim viel zu hoch. Sie können das Chassis soweit absenken, bis der Unterboden während einer Runde mehrmals auf den Asphalt schlägt. Weniger Bodenfreiheit verstärkt den Saugeffekt, verringert den Luftwiderstand und bringt deshalb sowohl auf Geraden wie in Kurven Vorteile. Keinesfalls darf das Heck niedriger liegen als das Vorderteil, sondern etwa 2 bis 5 mm höher.

GETRIEBE *dem Kurs anpassen*

TIP 15: Entgegen den Tips im Handbuch empfehlen wir, die Abstufungen zwischen den einzelnen Gängen nicht gleich groß zu machen. Je höher die Gänge, desto kleiner sollte der Abstand dazwischen sein. Achten Sie besonders darauf, daß Ihr Getriebe mit den Flügeleinstellungen harmoniert. Als Faustregel gilt: Je steiler die Spoiler, desto kürzer muß das Getriebe übersetzt sein; je flacher die Flügel sind, desto länger.

DREHZAHL *heraufsetzen*

TIP 16: Ein Vabanquespiel ist die Heraufsetzung der Höchstdrehzahl unter gleichzeitiger Verminderung der Zuverlässigkeit. Da ein paar PS mehr aber immer von Vorteil sind, raten wir dennoch zu dieser riskanten Tuningmaßnahme. Vorsicht: Ab etwa 10 Prozent steigt der Faktor der Ausfallwahrscheinlichkeit rapide an, ohne daß dafür viel mehr Leistung aus dem Motor zu kitzeln wäre. MG



Bei mehr als 17.000 Umdrehungen läßt die Zuverlässigkeit des Motors zu stark nach.

Upgradepuzzle

Weihnachtszeit, Aufrüstzeit. Mit unseren Tips steigern Sie gezielt die Spiele-Performance Ihres PCs mit einem Minimum an Upgrade-Aufwand. Soll es gleich ein neuer Rechner sein, empfehlen wir Ihnen drei Referenzsysteme in verschiedenen Preisklassen.



Prall gefüllte Regale bestimmen in diesen Wochen das Bild in allen Computerläden. Die Händler präsentieren ein reichhaltiges Angebot und locken mit »Preisbrechern« und »Weihnachtsschnäppchen«. Und Sie wollen für die neuen Spielereißer optimale Performance. Deshalb bieten wir Ihnen erstens einen Upgrade-Ratgeber, zweitens stellen wir drei optimale Komplettsysteme vor, in drei Preisklassen. Wir testen freilich keine Komplett-PCs, deren Ausstattung sich bei Erscheinen des Heftes wahrscheinlich schon wieder geändert hat. Statt dessen geben wir konkrete Ratschläge und Empfehlungen, wie Sie zu Ihrem persönlichen Idealsystem kommen. Jede von uns angegebene Peripherie gehört zu den Besten ihrer Klasse und unterstützt aktuelle Spiele ausgezeichnet. Ein PC, der auf diesen Komponenten aufbaut, wird deshalb auch längerfristig aktuell bleiben.



Solche spektakulären Bilder liefert eine 3Dfx-Karte wie die Diamond Monster 3D.

Per Upgrade kostengünstig zu mehr Leistung

Wer die System-Power seines PCs steigern will, ohne gleich einen neuen Computer zu kaufen, ist bei unserem Upgrade-Ratgeber an der richtigen Stelle. Er vermittelt auf einfache Weise, wie und zu welchem Preis Sie Ihr bestehendes System bestmöglich erweitern. Mit einem Upgrade an der passenden Stelle erreichen Sie oft schon mit geringem finanziellen Aufwand enorme Verbesserungen. Ohne technische Vorkenntnisse können Sie mit unserer Tabelle herausfinden, an welchen Stellen Sie ansetzen müssen. Wir empfehlen nur solche Produkte, die den größten Spielspaß versprechen. Dazu gehören auf absehbare Zeit zwingend eine 3Dfx-Grafikkarte und ein schneller Prozessor. Für einen höheren Performancegewinn lohnt es sich oft, mehr als eine Komponente zu verstärken. Kleine Upgrades in regelmäßigen Abständen führen Sie ebenfalls zu Ihrem persönlichen Idealsystem. Wenn die Nachrüstaktion jedoch die Schmerzgrenze von 2.000 Mark übersteigt, sollten Sie die Anschaffung eines neuen PCs in Betracht ziehen.



Komplettsystem als Alternative

Ein neues System bietet sich an, wenn das Aufrüsten des alten Rechners zu teuer wird. Allerdings erreicht ein Komplett-PC – vor allem bei Preisen unter 2.000 Mark – nicht das für aktuelle Spiele benötigte Niveau. Selbst bei typischen Komplettangeboten ab 4.000 Mark findet sich häufig noch mancher Haken. Damit Sie nicht auf vordergründig blendend aussehende Offerten (»Pentium II/300 MHz/4MByte RAM«) hereinfallen, haben wir für Sie drei Referenz-PCs zusammengestellt.

Spielspaß für 2.800 Mark

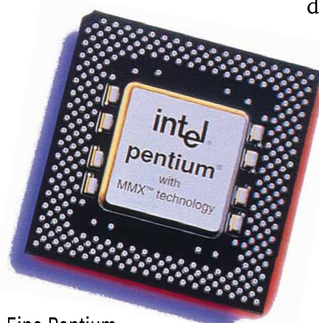
Diese Systeme sind Vorschläge von uns für optimal ausgestattete PCs in drei Preisklassen. Bei allen Rechnern haben wir auf ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis geachtet. Den Auftakt macht unser Basis-PC für etwa 2.800 Mark. Er ermöglicht einen günstigen und guten Einstieg und bietet außerdem sinnvolle Aufrüstmöglichkeiten. Der Computer ist zusätzlich mit einer 3Dfx-Karte ausgestattet. Spiele wie NHL 98 oder Tomb Raider 2 können sich damit bereits entfalten. Nachteile sind der kleine 15-Zoll-Monitor und der mit 16 MByte knapp bemessene Arbeitsspeicher.

Allrounder für 4.300 Mark

Bei unserem Allrounder-Modell für ca. 4.300 Mark haben wir besonderen Wert auf eine harmonische Abstimmung gelegt. Der PC ist mit einem sehr guten 17-Zoll-Monitor und dem stärksten Intel-Pentium-Prozessor ausgerüstet. Die schnelle IBM-Festplatte, eine 3Dfx-Karte und die hervorragende Soundblaster 64 AWE Value Edition sind weitere wichtige Komponenten. Zusammen bilden die Bauteile den Ideal-PC für fast alle Spiele. Nur komplexe Simulationen wie Comanche 3 und Grafik-Orgien stoßen an einigen Stellen an die Grenzen des Systems.

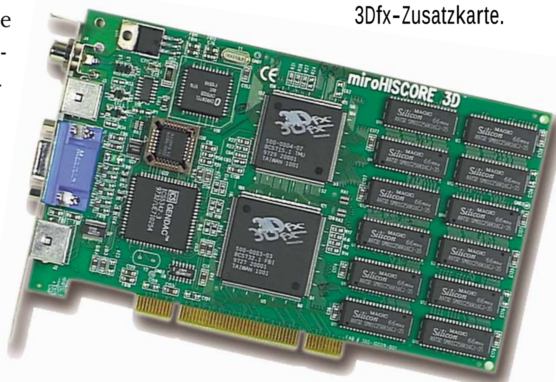
Highend-PC für 6.500 Mark

Unsere Empfehlung für Spiele-Profis mit den nötigen finanziellen Reserven ist ein Highend-PC auf Basis des Pentium II mit 300 MHz. Für stattliche 6.500 Mark liefert dieser PC den derzeitigen Höhepunkt in Sachen Spiele-Power. Im 3D-Bereich wird der Prozessor sowohl von der Diamond Viper 330 als auch von einer 3Dfx-Karte unterstützt. Alle 3D-Spiele erhalten dadurch maximale Performance. Zu einem Highend-PC muß mindestens ein 17-Zoll-Monitor gehören, der den 15-Zöllern sowohl bei der Bildqualität als auch der Ergonomie überlegen ist. Der mit 64 MByte sehr große Arbeitsspeicher und die 6,3-GByte-Festplatte runden das System ab.



Eine Pentium 166 CPU für den Einstieg

An diesen Empfehlungen können Sie sich orientieren und im Fachhandel ein optimales System zusammenstellen lassen. Auf die eigenhändige Suche nach den Einzelkomponenten sollten Sie sich nur begeben, wenn Sie hardwaretechnisch versiert sind.



Die Miro HiScore 3D ist derzeit die beste 3Dfx-Zusatzkarte.

3D-Karte und Prozessor

Auf zwei Extraseiten haben wir für Sie alle wesentlichen Fakten und Infos zu 3D-Grafikkarten und CPUs aufbereitet. Wir vergleichen die wichtigsten Karten und geben Tips zum Prozessor-Upgrade. Aktuelle Spiele unterstützen mittlerweile oftmals eine Reihe verschiedener Grafikchips. Dennoch bleibt unsere klare Empfehlung eine 3Dfx-Karte mit Voodoo-Graphics-Chipsatz. In unserem Weihnachtsbasar stellen wir zusätzliche Peripherie vor. TL

Die Tricks der Händler

Beim PC-Kauf wichtig: Sie müssen die Tricks mancher Händler erkennen.

Der Kunde ist zwar König, aber mancher Verkäufer ist offenbar für die Abschaffung der Monarchie. Achten Sie beim Einkauf auf folgende Punkte:

Angebote überprüfen

Tip 1: Eine genaue Auflistung der Einzelteile (CPU, Art und Hersteller der Grafikkarte, Festplattenmodell u.a.) fehlt häufig. Der Kunde erfährt nicht, was er eigentlich bekommt. Bestehen Sie auf ein ausführliches, schriftliches Angebot mit genauen Produktangaben. Bei unseren Referenzsystemen zeigen wir Ihnen, wie das aussieht.

Tip 2: Mit markigen Sprüchen lenken einige Händler gerne von Schwachstellen ab. Achten Sie bei »günstigen« Angeboten besonders auf Grafikkarte, Arbeitsspeicher und Monitor.

Tip 3: Wichtige Software (Betriebssystem und Treiber) ist häufig nicht installiert. Bitten Sie frühzeitig um die vollständige Installation des Betriebssystems, aller für Ihr System nötigen Treiber und von DirectX.

Tip 4: Zusatzkosten wie die Installation der Software, Komponenten wie Maus und Boxen oder Lieferpreise stehen manchmal nicht im Angebot. Wenn Sie das Angebot erhalten, überprüfen Sie alle aufgeführten Posten.

Tip 5: Auf dem Rechner installierte Software liegt oft nicht auf CD oder Diskette bei. Ohne die Datenträger können Sie die Programme jedoch (etwa nach einem Crash) nicht neu installieren. Bestehen Sie auf Mitlieferung.

Vorsicht beim Kauf

Tip 6: Ein paar Händler fordern Vorkasse, liefern allerdings erst Wochen später. Zahlen Sie frühestens bei Abholung oder Lieferung.

Tip 7: Einige Händler versuchen, Sie auf einen späteren Liefertermin zu vertrösten oder schlagen vor, andere Komponenten als die im Angebot festgehaltenen einzubauen. Vereinbaren Sie am besten bereits im Angebot eine Lieferfrist, inklusive Preisnachlaß bei nicht fristgerechter Lieferung.

Tip 8: Die Vorführung im Laden erfolgt zwar häufig an »Ihrem« System, wichtige Funktionen wie Sound, Zugriff auf Diskette und CD-ROM oder der Monitor bleiben aber gerne außen vor. Also sollten Sie darauf achten, daß Ihnen alle im Angebot aufgeführten Bestandteile vorgeführt werden.

Auf die Garantie achten

Tip 9: Für die Garantie wird häufig ausgeschlossen, daß Sie als Kunde das PC-Gehäuse öffnen dürfen. Da Sie vielleicht mal die Grafikkarte wechseln oder Arbeitsspeicher hinzufügen möchten, sollten Sie solche Garantievereinbarungen ablehnen.

Tip 10: Bei Garantie und Support für OEM-Software verweisen einzelne Händler auf den Softwarehersteller. Das ist grundsätzlich falsch, deshalb sollten Sie sich nicht darauf einlassen. Windows 95 beispielsweise wird meist als OEM-Version verkauft. Dann muß der Händler den Service dafür bereitstellen, nicht der Hersteller. Bei OEM-Hardware ist das jedoch nicht der Fall.

Schritt für Schritt zum Ideal-PC

Upgrade-Ratgeber

Es muß nicht immer ein PC-Neukauf sein. Auf dieser Doppelseite erfahren Sie, wie Sie mit geringstem Aufwand den größten Performancegewinn für Ihren PC herausholen.

Schritt 1

Sie haben einen Pentium 100 MHz oder langsamer

Empfehlung: Prozessor-Upgrade
Leistungssteigerung: sehr hoch

1. Variante

Kein Upgrade empfehlenswert bei 486er

Falls Ihr PC noch mit einem 486er oder weniger ausgestattet ist, raten wir zu einem neuen Komplettsystem. Auf den folgenden Seiten finden Sie Modelle für jeden Geldbeutel.

2. Variante

Turbobooster-Kit 750 Mark

Wenn Sie einen Pentium mit einem Mainboard der ersten Generation (vor 1996) besitzen, dann rüsten Sie ihn mit einem Turbobooster-Upgrade-Kit zu einem Pentium 233 MMX auf. Ein solches Kit ist allerdings nicht überall erhältlich.

3. Variante

Prozessor plus Mainboard 950 Mark

Falls Ihr System noch für einige Zeit up-to-date sein soll, empfehlen wir einen Pentium 233 MMX (650 Mark) in Verbindung mit einem zukunftssicheren Mainboard wie etwa dem Asus TX97 (300 Mark). Der Tausch sollte nur von einem Fachhändler durchgeführt werden. Zusätzliche Umbaukosten: ca. 100 Mark.

Zusatzinfo:

Bei einem Austausch des Mainboards sollten Sie darauf achten, daß Sie ihre alten Speichermodule weiterverwenden können. So ist das Asus TX97 mit SDRAM-Bänken bestückt, während das TX97-E auch EDO-RAM aufnimmt.

Schritt 2

Sie haben 8 MByte RAM oder weniger

Empfehlung: Speicher aufrüsten
Leistungssteigerung: sehr hoch

1. Variante

Speicherausbau auf 16 MByte 50 Mark

Sofern in Ihrem PC die RAM-Steckplätze mit einem einzelnen 8-MByte-Baustein bestückt sind, benötigen Sie nur ein weiteres PS/2-Modul, um den Arbeitsspeicher auf 16 MByte zu erweitern. Zusätzliche Einbaukosten: ca. 30 Mark.

2. Variante

Speicherausbau auf 40 MByte 200 Mark

Für den Fall, daß Ihr Rechner zwei 4 MByte-Module für 8 MByte Gesamtspeicher hat, empfehlen wir mittels zweier 16-MByte-Module den Ausbau auf 40 MByte RAM. Zusätzliche Einbaukosten: ca. 30 Mark.

Zusatzinfo:

Sie benötigen immer zwei gleiche Module, um Ihren Rechner aufzurüsten. Eine Mischung aus einem 4-MByte und einem 8-MByte-Modul ist nicht möglich. Es gibt derzeit 4, 8, 16 und 32 MByte große Module zu kaufen.

Schritt 3

Sie haben keine 3D-Karte

Empfehlung: 3D-Karte einbauen
Leistungssteigerung: sehr hoch

1. Variante

3Dfx-Karte 300 Mark

Falls Sie noch einen PCI-Slot freihaben, sind 3Dfx-Zusatzkarten allererste Wahl. Unsere Empfehlung ist die Diamond Monster. Den Einbau können Sie problemlos selbst vornehmen.

2. Variante

2D/3D-Karte 380 Mark

Wenn Sie keine Zusatzkarte einbauen können, auf 3Dfx-Unterstützung aber trotzdem nicht verzichten wollen, raten wir zu einer 2D/3D-Kombikarte mit dem Voodoo-Rush-Chipsatz von 3Dfx wie etwa der Jazz Adrenaline Rush 3D. Zusätzliche Einbaukosten: ca. 50 Mark.

3. Variante

2D/3D-Karte + 3Dfx-Karte 750 Mark

Falls Sie sowohl auf bestmögliche 2D- wie auch 3D-Leistung Wert legen, führt kein Weg an einer Riva128-Kombikarte in Verbindung mit einem 3Dfx-Zusatzboard vorbei. Unsere Traumkombination sind Elsa Victory Erazor (Riva128, 400 Mark) plus Miro Hiscore 3D (3Dfx, 350 Mark).

Zusatzinfo:

3Dfx-Karten erfreuen sich der Unterstützung fast aller wichtigen 3D-Spiele. Die unter der Direct3D-Schnittstelle besonders schnelle Victory Erazor kann spätestens ab Weihnachten ausreichende Software-Unterstützung vorweisen.

Schritt 4

Sie haben 16 MByte RAM

Empfehlung: Speicher aufrüsten
Leistungssteigerung: hoch

1. Variante

Speicherausbau auf 32 MByte 100 Mark

Wenn in Ihrem PC ein einzelnes 16-MByte-Modul steckt, können Sie mit einem weiteren 16-MByte-Baustein ohne Probleme auf 32 MByte aufrüsten. Zusätzliche Einbaukosten: ca. 30 Mark.

2. Variante

Speicherausbau auf 48 MByte 200 Mark

Für den Fall, daß in Ihrem Rechner bereits zwei 8-MByte-Module stecken, können Sie mit zwei zusätzlichen Speicherbausteinen günstig auf 48 MByte aufrüsten. Zusätzliche Einbaukosten: ca. 30 Mark.

3. Variante

Kompletter Speicherwechsel 400 Mark

Sofern in Ihrem PC bereits alle Steckplätze mit kleineren Bausteinen belegt sind, empfehlen wir, diese komplett gegen vier 16-MByte-Module auszutauschen. Zusätzliche Einbaukosten: ca. 30 Mark.

Zusatzinfo:

Bei einigen Rechnern besteht die Möglichkeit, statt im üblichen Doppelpack einzelne PS/2-Module im PC zu betreiben. Diese Lösung ist jedoch nicht ideal für den Pentium-Prozessor, er wird dadurch unnötig ausgebremst.

Für optimales Upgraden nutzen Sie die Tabelle wie folgt: Gehen Sie bitte unbedingt **schrittweise von links nach rechts** vor. Je weiter links ein Schritt steht, um so mehr Leistungszuwachs bringen die darunter aufgelisteten Upgrade-Vorschläge. Sie entfalten ihre volle Wirkung erst, wenn die vorherige Ausbaustufe realisiert wurde. Trifft eine der Aussagen auf Sie zu, finden Sie in der darunterliegenden senkrechten Spalte mehrere Lösungsmöglichkeiten, aus denen Sie die am besten geeignete heraussuchen. Die angegebenen Zusatzkosten gelten für den fachgerechten Ein- oder Umbau beim Händler. Falls Sie mehr als 2.000 Mark ausgeben müssen, um Ihr System aufzurüsten, ist ein neuer PC wahrscheinlich die bessere Wahl. TL

Schritt 5

Sie haben eine 3D-Karte der 1. Generation (z.B. Matrox Mystique)

Empfehlung: modernere 3D-Karte
Leistungssteigerung: hoch

1. Variante

3Dfx-Karte — 300 Mark

Wenn aktuelle Spiele trotz Ihrer 3D-Grafikkarte nicht richtig laufen, schlagen wir die Diamond Monster 3D als zusätzliches 3Dfx-Board vor. Den Einbau können Sie problemlos selbst vornehmen.

2. Variante

2D/3D-Karte — 400 Mark

Falls Sie auf 3Dfx-Power verzichten können und stattdessen eine rundum überzeugende 2D/3D-Karte zum Spielen und Arbeiten suchen, liegen Sie bei der Elsa Victory Erazor mit dem Riva128-Chipsatz goldrichtig. Zusätzliche Einbaukosten: ca. 50 Mark.

3. Variante

2D/3D-Karte + 3Dfx-Board — 700 Mark

Legen Sie auf höchste Performance unter allen Bedingungen wert, raten wir Ihnen zu der Kombination Riva128 für 2D und Direct3D und Miro Hiscore 3D für 3Dfx-angepaßte Spiele. Dieses Ensemble ist nicht ganz billig, steht aber an der obersten Grenze der Leistungs-Skala.

Zusatzinfo:

Kombikarten, die 2D- und 3D-Funktionen beherrschen, sind erst seit kurzem konkurrenzfähig. Ältere Karten erfüllen oft nur eine Hälfte ihres Jobs: Entweder sie machen ein Spiel schneller oder schöner.

Schritt 6

Sie haben einen Pentium 166 oder langsamer

Empfehlung: Prozessor-Upgrade
Leistungssteigerung: hoch

1. Variante

Prozessor tauschen — 650 Mark

Sofern Sie ein Mainboard besitzen, das die Kernspannung regeln kann, reicht ein einfacher Prozessortausch gegen einen Pentium 233 MMX. Zusätzliche Umbaukosten: ca. 50 Mark.

2. Variante

Turbobooster-Kit — 750 Mark

Wenn Sie ein Motherboard besitzen, das keine MMX-CPU aufnehmen kann, aber ansonsten noch absolut brauchbar ist, raten wir für zusätzliche Leistung zu einem Turbobooster von Topgrade mit Pentium 233 MMX Prozessor. Zusätzliche Umbaukosten: ca. 50 Mark.

3. Variante

Prozessor plus Mainboard — 950 Mark

Bremst neben einem schwachen Prozessor auch noch ein langsames Mainboard den Rechner aus, empfehlen wir ein Asus-TX97-Mainboard mit einem Pentium 233 MMX-Prozessor.

Zusatzinfo:

Welcher Prozessor auf welchem Mainboard verwendet werden kann, hängt neben vorhandenen Spannungsteilern (werden vom MMX-Chip benötigt) nicht zuletzt vom Chipsatz auf der Platine ab. Auf den meisten modernen Boards ist entweder Intels HX- oder TX-Chipsatz zu finden, die beide MMX-tauglich sind.

Schritt 7

Sie haben ein 6fach- oder langsameres CD-Laufwerk

Empfehlung: CD-Laufwerk austauschen
Leistungssteigerung: deutlich

1. Variante

24fach-CD-Laufwerk — 200 Mark

Wenn Sie ein 6fach-Laufwerk oder langsamer besitzen, lassen Sie sich von Ihrem Händler ein modernes 24fach-Modell in Ihren PC einbauen. Wir empfehlen dafür das Teac CD524E. Zusätzliche Einbaukosten: ca. 40 Mark.

2. Variante

DVD-Laufwerk — 550 Mark

Falls Sie jetzt schon für die Zukunft gerüstet sein wollen, empfehlen wir ein DVD-Laufwerk. Es ist zu normalen CD-ROMs abwärtskompatibel und kann die neuen DVDs mit bis zu 17 GByte Datenkapazität lesen. Mit 550 Mark ist das Modell von Creative Labs besonders günstig. Zusätzliche Einbaukosten: ca. 40 Mark.

Zusatzinfo:

Ab einem Faktor von 12 verspüren Sie mit einem schnelleren CD-Laufwerk kaum noch einen Leistungsschub. Moderne Modelle überzeugen eher durch ihre erweiterte Kompatibilität. So können fast alle 24fach-Laufwerke bereits die wiederbeschreibbare CD-RW lesen.

Schritt 8

Sie haben eine kleinere Festplatte als 1,6 GByte

Empfehlung: zweite Festplatte einsetzen
Leistungssteigerung: gering

1. Variante

Zweite Festplatte — 400 Mark

Wenn Sie eine moderne Festplatte besitzen, die aber andauernd voll ist, raten wir zum Einbau einer zweiten Harddisk. Ein günstiges Preis-Leistungs-Verhältnis bietet die Quantum Fireball mit 3,2 Gbyte Kapazität. Zusätzliche Einbaukosten: ca. 60 Mark.

2. Variante

Neue Festplatte — 600 Mark

Falls Ihre Festplatte zu klein und zudem veraltet ist (älter als zwei Jahre), sollten Sie diese durch ein modernes Modell ersetzen. Exzellente Festplatten baut die Firma IBM, besonders die DHEA 36480 (6,4 GByte) ist ein gutes Angebot. Zusätzliche Einbaukosten: ca. 60 Mark.

Zusatzinfo:

Kein vorschneller Festplattenkauf! Überprüfen Sie vorher lieber, ob sich nicht noch größere Mengen nutzlosen Datenschrotts auf Ihrer Harddisk befinden. Auch Defragmentieren (»Optimieren« unter Win 95) kann Wunder wirken.

Komplettsystem für wenig Geld

Der ideale Standard-PC

Wir haben für Sie einen preisgünstigen Standard-Spiele-PC zusammengestellt, der für 2.800 Mark ein Maximum an Leistung bietet.



Für Spiele-Freaks, die Geld sparen wollen, ist unser Standard-PC die ideale Lösung. Als Herzstück verrichtet der ausreichend schnelle Pentium 166 MMX seinen Dienst. Ganz wichtig: Selbst beim kleinsten System ist bereits eine 3Dfx-Zusatzkarte mit an Bord. Dieser 3D-Beschleuniger ist mit seiner überzeugenden Leistung zum Quasi-Standard in der Spieleindustrie avanciert; eine rapide steigende Anzahl von Programmen unterstützt die 3Dfx-Boards. Wir haben uns für die Gi Maxi Gamer 3Dfx entschieden, die für günstige 270 Mark viel Leistung bietet.

Gut ausgestattet

Schon bei unserem Standard-PC muß auf nichts Wesentliches verzichtet werden. 32 MByte RAM sind für alle aktuellen Spiele ausreichend. Bei Festplatte, CD-Laufwerk, Soundkarte und Boxen haben wir darauf geachtet, ebenso gute wie zuverlässige Komponenten auszuwählen. Gerade bei einem Einsteiger-System spielt dies eine entscheidende Rolle.

Das Mainboard von Chaintech unterstützt alle Sockel-7-CPUs bis 266 MHz. Damit ist dieser PC für die Zukunft bestens gerüstet, zumal Intel-Konkurrent AMD schon entsprechende Prozessoren angekündigt hat.

Wie kaufen Sie?

Auf dieser und den nächsten Seiten stellen wir Referenzsysteme vor. Dies sind keine speziellen Angebote von uns oder einem Händler. Wir haben diese Modelle aus den jeweils besten Komponenten der ausgewählten Preisklassen optimal zusammengestellt. Die meisten Fachhändler werden Ihnen gerne Ihr Wunschpaket zusammenstellen. Wenn Sie die eine oder andere Komponente nicht erhalten, dann bestehen Sie zumindest auf den gleichen Typ (also eine 3Dfx-Karte, auch wenn es nicht die Guillemot Maxi Gamer ist). TL

Standard-Spiele-PC für 2.800 Mark

Einzelkomponenten	Typ	empfohlenes Modell	Einzelpreis
Hauptprozessor (CPU)	166 MHz	Intel 166 MMX	ca. 250 Mark
Mainboard / Chipsatz	HX- oder TX-Chipsatz	Chaintech 5TDM2	ca. 250 Mark
Arbeitsspeicher	32 MByte	EDO-RAM (2 x 16 MByte-Module)	ca. 200 Mark
Grafikkarte	4 MByte	Hercules Dynamite 128	ca. 190 Mark
zus. 3D-Grafikkarte	3Dfx-Karte	Gi Maxi Gamer 3D fx	ca. 270 Mark
Diskettenlaufwerk	3,5-Zoll	Panasonic	ca. 30 Mark
Festplatte	2,0 GByte	Quantum Fireball ST	ca. 350 Mark
CD-ROM	24fach	TEAC CD-524E	ca. 180 Mark
Soundkarte	16 Bit	Soundblaster 16 pnp	ca. 100 Mark
Boxen	Aktivboxen	Altec Lansing ACS 52	ca. 90 Mark
Joystick	4 Tasten	MS Sidewinder	ca. 50 Mark
Gehäuse	Mini-Tower	AT-Bauform	ca. 100 Mark
Monitor	15-Zoll	ADI	ca. 480 Mark
Betriebssystem		Windows 95b OEM	ca. 200 Mark
Tastatur u. Maus	Windows 95, PS/2	Cherry G81, Microsoft Maus OEM	ca. 60 Mark
Gesamtpreis			ca. 2.800 Mark

Komplettsystem mit starken Werten

Der ideale Allround-PC

Unser Allround-Spiele-PC für 4.300 Mark genügt mit seiner Ausstattung selbst gehobenen Ansprüchen.



Ab etwa 4.000 Mark bekommen Sie Systeme, die neben ihrer hervorragenden Ausstattung auch in punkto Geschwindigkeit überzeugen. So ist der Intel Pentium 233 MMX mit seinem sehr guten Fließkomma-Koprozessor der gegenwärtig schnellste Sockel-7-Prozessor. Zusammen mit dem großen Arbeitsspeicher und der 3Dfx-Karte von Diamond ergibt sich eine sehr hohe Performance, die fast jeder Software gewachsen ist. Aktuelle Spiele wie Jedi Knight, NHL 98 oder Tomb Raider 2 laufen damit auch bei hohen Auflösungen flüssig und dank des für 1.200 Mark ausgezeichneten Iiyama-Monitors in hervorragender Bildqualität. Der hochwertige 17-Zöller verwöhnt die Augen mit einem brillanten, scharfen Bild und ergonomischen Bildwiederholfrequenzen. Soundblaster AWE 64 Value und Boxen liefern einen klaren, kräftigen Klang und verhelfen den Spielen zu noch mehr Atmosphäre. Toll ist die Festplatte von IBM – die DHEA 64300 macht auch bei speicherhungrigen Spielen nicht so schnell schlapp, läuft angenehm leise und gehört zu den schnellsten Platten überhaupt. Wer viel mit Gold-CDs oder stark verkratzten Silberlingen zu tun hat, wird das Teac CD-524 bald schätzen lernen. Neben guten Leistungswerten bietet es eine hervorragende Fehlerkorrektur.

Zukunftssicher

Mit unserem Allround-PC sehen Sie nicht nur für drei Wochen beruhigt in die Zukunft. Wir meinen, daß dieses System an sich langfristig eine gute Performance bietet. Hinzu kommt, daß alle aktuellen und künftigen 3D-Spiele den 3Dfx-Standard unterstützen. Dadurch ist die reine Prozessorleistung nicht mehr die maßgeblichste Komponente. Der verwendete Pentium 233 MMX ist in Kombination mit der 3Dfx-Karte absolut ausreichend, um selbst bei grafisch anspruchsvollen Spielen wie Jedi Knight oder Apache Longbow 2 noch hervorragenden Spielfluß zu ermöglichen. TL

Allround-Spiele-PC für 4300 Mark

Einzelkomponenten	Typ	empfohlenes Modell	Einzelpreis
Hauptprozessor (CPU)	200 o. 233 MHz	Intel MMX 233	ca. 620 Mark
Mainboard / Chipsatz	TX-Chipsatz – AT-Bauform	Chaintech 5TDM2	ca. 250 Mark
Arbeitsspeicher	32 MByte	SDRAM (1 x 32 MByte Modul)	ca. 200 Mark
Grafikkarte	4 MByte 3D-Karte	Matrox Mystique 220	ca. 280 Mark
zus. 3D-Grafikkarte	3Dfx-Karte	Diamond Monster 3D	ca. 300 Mark
Diskettenlaufwerk	3,5-Zoll	Panasonic	ca. 30 Mark
Festplatte	4,3 GByte	IBM DHEA 64300	ca. 450 Mark
CD-ROM	24fach	Teac CD-524E	ca. 180 Mark
Soundkarte	16 Bit	Soundblaster AWE 64	ca. 190 Mark
Boxen	Aktivboxen	Altec Lansing ACS 52	ca. 90 Mark
Joystick	4 Tasten	MS Sidewinder Pro	ca. 90 Mark
Gehäuse	Big-Tower	ATX-Bauform	ca. 160 Mark
Monitor	17-Zoll – 89kHz	IIYAMA Vision Master MF8617 T	ca. 1.200 Mark
Betriebssystem		Windows 95b OEM	ca. 200 Mark
Tastatur u. Maus	Win95, PS/2	Cherry G81, Microsoft Maus OEM	ca. 60 Mark
Gesamtpreis			ca. 4.300 Mark

Komplettsystem für jeden Anspruch

Der Profi-Spiele-PC

Material vom Feinsten für 6.500 Mark wurde in unseren Profi-PC verbaut, der bei der Leistungsfähigkeit keinen Vergleich zu scheuen braucht.



Unser High-End-System baut auf dem Intel Pentium II mit 300 MHz sowie einem ausgereiften Asus-Mainboard auf. Das Intel-Flaggschiff benötigt zwingend eine sehr gute Peripherie, um seine Geschwindigkeit voll ausspielen zu können. Ausgestattet ist der PC deshalb mit einem sehr großen Arbeitsspeicher und einer hervorragenden 3D-Grafikkarten-Kombination. Die schnelle und leise Festplatte DHEA 36480 von IBM besitzt zudem genügend Kapazität, um eine Vielzahl von Spielen unterzubringen. Ein ausgezeichneter 17-Zoll-Monitor ist Pflicht, um die absolut flüssige Darstellung aller möglichen Spiele erstklassig darzustellen. Die Dynamic-3D-Soundkarte von Guillemot bietet für Ihren Preis eine exzellente Qualität. Sie klingt gut und kann dank zweier Lautsprecherausgänge und einem DSP-Chip echten 3D-Sound produzieren. Der auf dem Board integrierte LX-Cipsatz wurde eigens für den Pentium II entwickelt.

Grafik-Traumduo

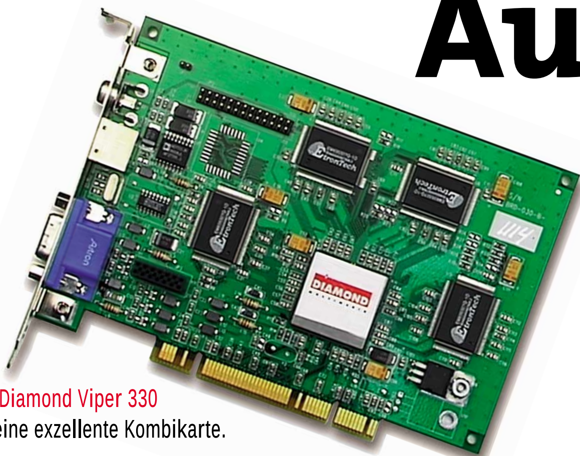
Die primäre 3D-Karte besitzt den leistungsstarken Riva-128-Chip von nVidia. Unter Direct3D gehört die Victory Erazor zu den schnellsten Grafikkarten überhaupt und läßt hier sogar die ansonsten höchst empfehlenswerte Miro HiScore 3D hinter sich. Sie dient als Arbeitstier für die zahlreichen 3Dfx-Spiele und besitzt im Gegensatz zur Diamond Monster 3D insgesamt 4 MByte Speicher, was von Neuerscheinungen in nächster Zeit vermehrt unterstützt wird. Ein Modem rundet den PC ab und eröffnet Ihnen auch die weiten Spielewelten des Internet. Unser Traum-PC wird wohl so schnell auf kein Spiel stoßen, daß ihn in die Knie zwingt. Und das nicht nur heute oder morgen! TL

Profi-Spiele-PC für 6.500 Mark

Einzelkomponenten	Typ	empfohlenes Modell	Einzelpreis
Hauptprozessor (CPU)	Pentium II	Pentium II 300	ca. 1.450 Mark
Mainboard / Chipsatz	LX-Chipsatz – ATX-Bauform	ASUS P2L97	ca. 500 Mark
Arbeitsspeicher	64 MByte	SDRAM (2 x 32 MByte-Modul)	ca. 400 Mark
Grafikkarte	4 MByte APG	Diamond Viper 330	ca. 300 Mark
zus. 3D-Grafikkarte	3Dfx-Karte	Miro HiScore 3D	ca. 350 Mark
Diskettenlaufwerk	3,5-Zoll	Panasonic	ca. 30 Mark
Festplatte	6,4 GByte	IBM DHEA 36480	ca. 680 Mark
CD-ROM	24fach	Teac CD-524E	ca. 180 Mark
Soundkarte	16 Bit	Gi Maxi Sound 64 Dynamic 3D	ca. 250 Mark
Boxen	Aktivboxen	Creative Labs SoundWorks CSW200	ca. 340 Mark
Joystick	4 Tasten	Microsoft Sidewinder 3D pro	ca. 90 Mark
Gehäuse	Big-Tower	ATX-Bauform	ca. 190 Mark
Monitor	17-Zoll	Iiyama Vision Master MF8617 T	ca. 1.200 Mark
Modem	55.6 Kbps	US Robotics	ca. 280 Mark
Betriebssystem		Windows 95B OEM	ca. 200 Mark
Tastatur u. Maus	Win95, PS/2	Cherry G81, Microsoft Maus OEM	ca. 60 Mark
Gesamtpreis			ca. 6.500 Mark

Schnelles 3D für wenig Geld

Auf einen Blick: 3D-Karten



Die Diamond Viper 330 ist eine exzellente Kombikarte.

Ohne 3D-Board laufen viele Spiele erst gar nicht mehr zur Höchstform auf. Wir stellen Ihnen die besten Karten vor.

Von 3D-Grafikkarten gibt es zwei Ausführungen. Erstens als Zusatzboard, das parallel zur bestehenden Grafikkarte eingesetzt wird. Zweitens als Kombiversion, die sowohl 2D- als auch 3D-Funktionen beherrscht und die bisherige Grafikkarte ersetzt.

Die wichtigsten Chipsätze

Aktuelle Spiele unterstützen vor allem den Voodoo-Chipsatz des Herstellers 3Dfx Interactive. Diesen gibt es in den Varianten Voodoo-Graphics für Zusatzkarten sowie Vodoo-Rush für Kombikarten. Der Rush ist allerdings nicht so leistungsstark wie sein Kollege. Im Frühjahr erscheint zudem der neue Voodoo-2-Chipsatz. Da er mit bisherigen Beschleunigern zusammenarbeitet, erwarten wir einen weiteren Leistungsschub. Weitere wichtige Chipsätze sind der PowerVR von Videologic, der 3D Rage Pro von ATI und der Riva 128 von nVidia. Der PowerVR wird, wie der Voodoo-Graphics, auf Zusatzkarten eingesetzt. Alle anderen Chipsätze sind nur auf 2D/3D-Kombikarten zu finden. Sie spielen zur Zeit ihre Fähigkeiten vor allem bei Spielen aus, die nicht direkt die Karten ansprechen, sondern über die Direct3D-Schnittstelle von Windows 95 gehen.

3D-DOS-Spiele wie Hexen 2 müssen über spezielle Programmierschnittstellen, die APIs, auf den Grafikchip der 3D-Karte angepaßt sein. Die Standard-API ist die Glide-Schnittstelle der 3Dfx-Karten. Wenn ein Grafikchip wie der PowerVR auf eine andere Schnittstelle setzt, in diesem Fall PowerSGL, muß das Spiel extra für diesen Chip programmiert werden. Manchmal liefern die Hersteller nachträglich einen Patch, dann nutzt das Spiel theoretisch alle Möglichkeiten der Grafikkarte aus. Der Rage-Pro-Chip hat ebenfalls eine eigene API, die, im Gegensatz zum PowerVR, von etlichen DOS-Spielen unterstützt wird. Der Riva 128 besitzt als API nur Direct3D. Daher leistet er bei 3D-DOS-Spielen nicht so viel wie die anderen Karten.

Direct 3D als Alternative?

Eine einheitliche API bietet nur Direct3D als Komponente von DirectX, das dem Spiel alle Funktionen der Grafikkarte zur Verfügung stellt, ohne Umwege über Windows. Alle Spiele, die DirectX verwenden, profitieren auf diese Weise von der Grafikkarte. Allerdings setzen die Karten Direct3D-Befehle unterschiedlich schnell um. Boards mit dem Riva-128-Chip wie die Elsa Victory Erazor oder Diamond Viper 330 gehören dabei zu den Besten.

Die Ideallösung ist eine Kombination aus einer Karte mit sehr guten Direct3D-Werten und einer 3Dfx-Karte. Damit decken Sie den gesamten 3D-Bereich bestmöglich ab. Ein sehr gutes Gespann ist die Elsa Victory Erazor (für hohe Direct3D-Werte) zusammen mit der Gi Maxi Gamer (für 3Dfx-Spiele). TL

Auf einen Blick: 3D-Karten

Modell	Chipsatz / Hersteller	3D-Performance	Spieleunterstützung	GameStar-Note	Preis	Speicher
3D-Zusatzkarten						
Miro HiScore 3D	Voodoo-Graphics / 3Dfx	Sehr gut	Sehr gut	1,6	350 Mark	4 MByte
Diamond Monster 3D	Voodoo-Graphics / 3Dfx	Sehr gut	Sehr gut	1,7	300 Mark	4 MByte
Gi Maxi Gamer 3Dfx	Voodoo-Graphics / 3Dfx	Sehr gut	Sehr gut	1,7	270 Mark	6 MByte
Matrox m3D	PowerVR/ Videologic	Gut	Befriedigend	2,3	250 Mark	4 MByte
2D/3D-Kombikarten						
Elsa Victory Erazor	Riva 128 / nVidia	Sehr gut	Befriedigend	1,6	400 Mark	4 MByte
Diamond Viper 330	Riva 128 /nVidia	Sehr gut	Befriedigend	1,6	450 Mark	4 MByte
Hercules Stingray 128	Voodoo-Rush /3Dfx	Gut	Gut	2,1	450 Mark	4 MByte
ATI Xpert@Work	ATI RagePro	Gut	Befriedigend	2,3	260 Mark	4 MByte

Schnelles System durch CPU-Tausch

Auf einen Blick: Prozessor-Upgrade

Der Austausch des Hauptprozessors ist eine gute Möglichkeit, Ihren PC zu beflügeln. Wir sagen Ihnen, worauf es ankommt.



Der Pentium II 300 ist gegenwärtig von keinem uns bekannten Spiel richtig in die Knie zu zwingen.

Zum Jahreswechsel kämpfen zwei konkurrierende und technisch unterschiedliche Prozessor-Systeme um die Gunst des Kunden: Auf der einen Seite der herkömmliche Pentium (und dazu kompatible Prozessoren), auf der anderen Seite der Pentium II. Dieser sitzt nicht mehr auf dem herkömmlichen quadratischen Sockel (Sockel-7), sondern befindet sich auf einem länglichen Steckplatz (Slot-1). Es ist nicht möglich – auch nicht mit Hilfe von Adaptern – eine Pentium-II-CPU auf einen Sockel 7 zu stecken.

AMD gegen Intel

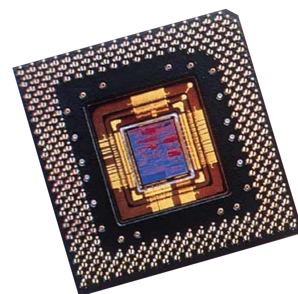
Der Marktführer muß nicht immer die erste Wahl sein. Speziell AMD liefert ausgezeichnete Alternativen zum Intel Pentium. Genau wie der Konkurrent ist auch der AMD-K6 mit MMX-Technik ausgestattet. Weil AMD keine Lizenz für den Slot-1 besitzt, muß sie ihre leistungsstarken Prozessoren nach wie vor für den Sockel-7 anpassen. Deshalb haben entsprechend ausgestattete Mainboards weiterhin gute Zukunftsaussichten.

Welcher Prozessor reicht?

Ein Pentium 166 MMX reicht aus, um die meisten aktuellen Programme flüssig zu spielen. Für zukünftige Programme wird er sich aber zunehmend als zu langsam erweisen. Der deutlich schnellere Pentium 233 MMX bietet langfristig bessere Möglichkeiten für großes Spielvergnügen. Der entsprechende AMD K6 PR-233 ist zu empfehlen, allerdings sinkt seine Leistung wegen mangelnder Fließkomma-Performance bei aktuellen 3D-Knüllern stark ab. Bei komplexen Spielszenen in Actionspielen oder Simulationen gehen – ohne zusätzliche 3D-Karte – beide Prozessoren in die Knie. Wenn Sie auch 1998 Spiele wie Armored Fist 2 oder Jedi Knight in höchsten Auflösungen absolut flüssig und mit Reserven spielen möchten, ist der Pentium II erste Wahl. In der 300-MHz-Version ist er momentan der schnellste Spiele-Prozessor.

Speed ist nicht alles

Nicht allein die Prozessorgeschwindigkeit ist für ein leistungsfähiges Gesamtsystem entscheidend. Ein schneller Prozessor entfaltet seine Leistung nur mit entsprechend leistungsstarker Peripherie. Es ist deshalb oft sinnvoller, beim Prozessor etwas zu sparen (etwa einen Pentium II 266 statt einen Pentium II 300 zu kaufen), um das Geld in mehr Arbeitsspeicher, eine bessere Grafikkarte oder einen größeren Monitor zu investieren. TL



Ein Pentium MMX ist immer noch eine gute Wahl.

Auf einen Blick: Prozessoren

Modell	Intel Pentium 166 MMX	AMD K6 PR 200	Intel Pentium 233 MMX	Pentium II 300
Taktfrequenz (MHz)	166	200	233	300
Preis	230 Mark	370 Mark	620 Mark	1.450 Mark
CPU-Sockel	Sockel-7	Sockel-7	Sockel-7	Slot-1
Fließkommaleistung				
Hexen 2 (fps) *	10,5	10,7	15,2	23,9
Extrem Assault (fps)*	13	14	18	22
Integer-Leistung:**				
GameStar D3D	16,3	22,7	21,2	33,4

* Wichtig für 3D-Spiele: Werte unter 15 bedeuten verstärktes Ruckeln im Spiel; Werte ab 15 bedeuten steigenden Spielablauf; Werte ab 25 führen zu absolut flüssigem Spielgeschehen mit Reserven.

** Wichtig für 2D-Spiele. Genauer Geschwindigkeitsvergleich möglich.

Weihnachts

Noch kein Weihnachtsgeschenk? Wollen Sie Ihrem PC mal wieder was Gutes tun? Wenn Sie besonders nützliche Produkte für Ihr Lieblingshobby suchen, ist unser Weihnachtsbasar genau richtig für Sie.

ca. 680 Mark

DVD Laufwerk

Creative PC-DVD Encore Dxr2

Das Encore Dxr 2 kann die neuen DVD-Videos wiedergeben und auch alle gängigen CDs lesen. Selbst die von Laufwerken der ersten Generation nicht unterstützte CD-R bereitet keine Probleme. Mit einer ausgezeichneten Datenübertragung von 3.000 Kbyte/s im CD-Modus erreicht es die Eigenschaften eines 20fach-CD-Laufwerks. Das Laufwerk wird zusammen mit einer MPEG-II-Karte geliefert, die MPEG- und DVD-Videos in Echtzeit decodiert.

Info: Creative, (089) 957 90 81; Homepage: http://www.creaf.com

TV-Karte

Hauppauge WIN/TV PCI PnP

ca. 250 Mark

Mit dieser hochwertigen TV-Karte erweitern Sie Ihren PC zu einem ausgewachsenen Fernseher. Die Hauppauge WIN/TV PCI PnP ist problemlos zu installieren und liefert Bilder in gewohnter Fernsehqualität auf den Monitor. Zusätzlich beherrscht die Karte Videotext. Ein 486DX-100, eine 2 MByte PCI-Grafikkarte und Windows 95 sind die Mindestvoraussetzungen.

Info: Pearl (07631) 360 300; Homepage: http://www.pearl.de

CD-Brenner

Mitsumi CR-26000TE

ca. 800 Mark

Der Einbau-CD-Brenner von Mitsumi beschreibt CDs mit 2facher und liest sie mit 6facher Geschwindigkeit. Sie können mit diesem Brenner alle Arten von CDs auf einfache Weise herstellen. Der Vorteil des CR-26000TE ist, daß er wie ein gewöhnliches CD-Laufwerk an die IDE-Schnittstelle angeschlossen wird. Der komplizierte Einbau eines zusätzlichen Controllers entfällt.

Info:Mitsumi, (01805) 21 25 30; Homepage: http://www.mitsumi.com

19-Zoll-Monitor

IIYAMA Vision Master 450, S901GT

ca. 1.800 Mark

Der brandneue IIYAMA Vision Master 450 verbindet die 19-Zoll-Bildschirmgröße mit den Abmessungen eines 17-Zoll-Monitors. Die optimale Darstellung liegt bei 1280 x 1024 Punkten mit flimmerfreien 95 Hz. Das Bild gehört zu den schärfsten und leuchtstärksten dieser Klasse. Ein On-Screen-Display ermöglicht alle denkbaren Bildjustierungen.

Info: IIYAMA, (089) 90 00 50 0; Homepage: http://www.iiyama.de

basar

Joystick

Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro

ca. 300 Mark

Der Microsoft Force Feedback Pro ist der bislang beste Force-Feedback-Joystick. Zwei Motoren und ein spezieller Chip bewegen den Griff des Joysticks, um Ihnen ein Gefühl zu vermitteln, wie sich Ihr Spielobjekt im Spiel verhält. Beispielsweise spüren Sie einen Rückschlag, wenn Sie eine Pistole abfeuern. Und wenn Sie schon immer wissen wollten, wie sich eine angeschossene F-22 fliegt...

Info: Microsoft, (01805) 67 22 55;
Homepage: http://www.microsoft.de



Gamepad

Gravis Gamepad



ca. 40 Mark

Das klassische Gravis Gamepad bietet für wenig Geld eine präzise Steuerung und leichte Handhabung. Vier Knöpfe erlauben vielfältige Bedienungsmöglichkeiten, die jedem herkömmlichen 2-Tasten-Joystick überlegen sind.

Info: Gravis, (0130) 81 06 54
Homepage: http://www.gravis.com

Fernsehanschluß

UMAX PC-to-TV /Pocket



ca. 300 Mark

Wenn Sie Ihre Lieblingsspiele lieber auf dem großen Fernsehschirm spielen möchten, benötigen Sie einen Konverter wie den UMAX PC-to-TV /Pocket. Das Bild besitzt zwar nicht das Niveau eines Monitors, reicht aber für Spiele locker aus.

Info: Pearl (07631) 360 300

Flight Stick

Saitek X36 Flight Control System



ca. 300 Mark

Das Flight Control System ist ausschließlich für Flugsimulationen geeignet. Es besteht aus einem Schubregler und einem Extra-Steuerkn[...]. Durch die freie Belegbarkeit aller vorhandenen Feuerkn[...] ist das System einfach zu bedienen. Die solide Konstru[...]tion ermöglicht eine exakten Steuerung.

Info: Saitek, (089), 54 61 27 10; Homepage: http://www.saitek.de

Lenkrad

Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel





ca. 300 Mark

Das Formula 1 Racing Wheel besteht aus einem griffigen Lenkrad und leicht zu betätigenden Pedalen. Wegen der Verwendung von hochwertigem Kunststoff anstatt billigem Plastik hält das Lenkrad selbst wildesten Fahrmanövern stand. Das Thrustmaster Racing Wheel ist das ideale Lenkrad für alle Rennspiele.

Info: Thrustmaster, (0271) 4 88 94 30
Homepage: http://www.thrustmaster.com

Zubehör

Joystick-Y-Kabel



ca. 15 Mark

Um zwei Joysticks oder Gamepads an einen Port (Soundkarte) anzuschließen, benötigen Sie ein Y-Kabel wie das PC-Y-Kabel von Interact Multimedia Products.

Info: Jöllenbeck GmbH, (04287) 12 51-13

Modem

Diamond Supra Express 56e



ca. 300 Mark

Das Diamond Supra Express 56e überträgt maximal 56.000 bps – schneller ist nur noch ISDN. Das externe Modem benutzt den K56Flex-Standard, der von vielen Geräten unterstützt wird. In dieser Klasse gehört das Diamond Supra Express 56e zu den Besten.

Info: Diamond, (018151) 26 63 30; Homepage: http://www.diamondmm.de

Sidewinder Precision Pro

Microsofts meistverkaufter Joystick hat Nachwuchs bekommen.

Als Nachfolger zum Sidewinder 3D Pro verfügt der auf 150 Mark verteuerte Sidewinder Precision Pro über die gleiche digital-optische Steuerelektronik, die sehr präzise und gegenüber der herkömmlichen analogen Abfrage praktisch verschleißfrei arbeitet. Das neue Gehäuse wurde dem Force Feedback Pro nachempfunden, was auch den leichtgängigen Schubregler und den ergonomischeren Griff umfaßt. Dazu gesellen sich nun acht doppelt belegbare Knöpfe statt sechs, von denen vier auf der Basis untergebracht sind. Der Sidewinder Precision Pro ist solide verarbeitet, und der neue Griff liegt sehr gut in der Hand. Dessen Drehfunktion um die Längsachse ist eine prima Sache, wenn man den Torso eines Mechs drehen möchte. Als Rudererersatz für Flugsimulationen taugt sie weniger, da man das Handgelenk leicht verkrampft. Der Coolie-Hat ist immer noch viel zu klein und die Anordnung der Basistasten zwar besser als beim Vorgänger, aber nicht optimal. Durch diese Mankos muß Microsoft im Vergleich mit der hervorragenden Konkurrenz von Thrustmaster und CH Federn lassen. Als günstiger Simulationsstick-Ersatz wie der Vorgänger kann der Precision Pro in dieser Preisklasse deshalb nicht mehr gelten, zum Allrounder reicht es aber allemal. MIC



Der Precision Pro ist optisch der Force-Feedback-Variante nachempfunden worden.

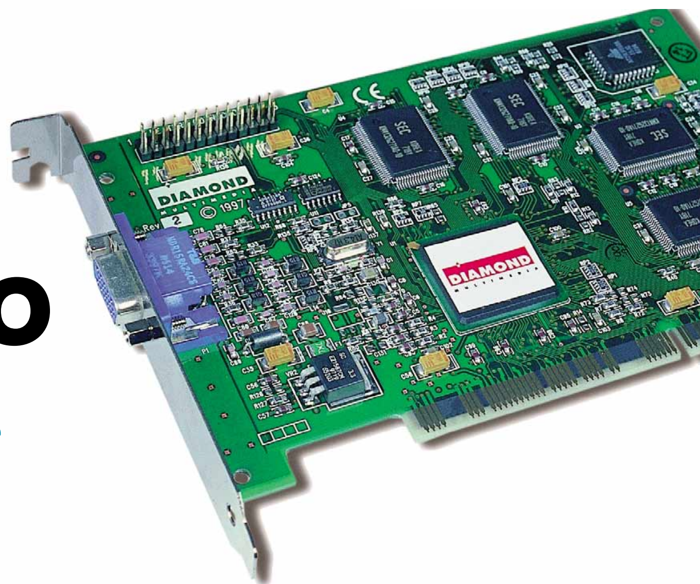
Precision Pro

Typ:	Joystick
Hersteller:	Microsoft
Preis:	ca. 150 Mark
Hotline:	01805/672255
Homepage:	E-Mail:http://www.microsoft.de

Pro	Kontra
• in sich drehbar	• sehr hoher Preis
• ergonomischer Griff	• Coolie-Hat unpräzise
• guter Schubregler	• funktioniert nur unter Win 95 und DOS-Box

Fazit: Präziser Allroundstick mit sehr praktischer Drehfunktion und kleinen Mankos.

GameStar Gesamtnote: 2,1



Günstige 2D/3D-Kombikarte

Diamond Stealth II S220

Die Stealth II S220 von Diamond ist die neue Meßlatte für Kombikarten unter 250 Mark.

Neben Voodoo, Riva 128 und Permedia 2 bietet Diamond jetzt einen vierten 3D-Chip an. Auf der neuen Stealth II S220 leistet der äußerst günstige Verité V2100 von Rendition seinen Dienst. Diamond rundet mit der nur 220 Mark teuren Grafikkarte sein 3D-Angebot ab. Für diesen sehr günstigen Preis sollten Sie keine Wunderdinge erwarten; aber trotzdem ist die 3D-Performance besser als die der renommierten Matrox Mystique.

Modell:	Stealth II S220
Hersteller:	Diamond
Handbuch:	Deutsch, auf CD
Grafikchip:	Rendition Verité V2100
Bildspeicher:	2 Mbyte SGRAM
Texturspeicher:	2 Mbyte SGRAM
RAMDAC:	170 MHz, integriert
VESA 2.0:	Ja
Spiele APIs:	Direct3D, RRedline, Speedy 3D
Spiele-Unterstützung:	befriedigend
Mitgelieferte Spiele:	keines
Benchmarks	
GameStar	
640x480:	14,5 fps
800x600:	12,2 fps
Microsoft D3D-Test	
Füllrate:	14,6 Mpps
Durchsatz:	336,29 Kpps
DOS-Timedemo 2	
320x200:	11,4
640x480:	15,5
Rendition V2100 Native	
Vquake:	24,8 fps*
Gesamtnote:	2,2

* unter Wasser sinkt die Leistung auf 16,2 fps ab; siehe Text.

Gute SVGA-Leistung

Die Diamond Stealth II S220 ist mit 4 MByte SGRAM ausgestattet, das nicht erweiterbar ist. Sie beherrscht die wichtigsten 3D-Funktionen wie Kantenglättung, Nebel- und Transparenzeffekte, Bilineares Filtering, Mip-Mapping und sogar trilineares Filtering in hervorragender Qualität. Im DOS-Modus besteht eine klare Trennung zwischen VGA (320x200 Pixel) und SVGA (640x480 Pixel). Der Chip unterstützt VESA 2.0 und ist gänzlich auf SVGA optimiert. Spiele laufen in SVGA deutlich schneller als mit kleinerer Auflösung. Ähnlich dem Voodoo-Chipsatz kommt der V2100 schon bei schwächeren Prozessoren auf Touren, kann aber mit stärkeren CPUs nicht zulegen wie etwa der Riva 128. Hinzu kommt, daß eine eigene API namens »RRedline« für den Rendition-Chip existiert. Spiele, die speziell dafür programmiert sind, erzielen eine deutliche Leistungssteigerung. Allerdings ist die Anzahl der Rendition-V2100-Spiele recht gering, da sich die Spielehersteller hauptsächlich auf den Voodoo-Chip von 3Dfx konzentrieren.

Saubere Direct3D-Unterstützung

Trotz der eigenen API vertraut die Stealth II hauptsächlich auf die Unterstützung der wachsenden Anzahl von Direct3D-Spielen. Der Vorgängerchip V1000 war unter D3D noch recht schwach. Renditions V2100 ist in dieser Beziehung voll konkurrenzfähig, kann aber seine hervorragende Bildqualität hier nicht so ausspielen, da in D3D nicht alle 3D-Features integriert sind. Die Geschwindigkeit der Karte ist im Vergleich zu der teureren Diamond Viper 330 zwar geringer, reicht aber in der Praxis für die meisten Direct3D-Spiele wie Jedi Knight, Moto Racer oder F1 Racing Sim völlig aus.

Gute Alternative

Im Test zeigten sich außer im VGA-Modus (Bildfehler) keine Probleme. Das Handbuch liegt nur auf CD vor; die Installationsprozedur ist aber recht einfach. Neben DirectX 5.0 sollen einige Spieledemos mitgeliefert werden. Im Timedemo-Test VQuake zeigte sich ein Performance-Einbruch bei Unterwasserszenen. Insgesamt bietet die Karte für Ihren Preis jedoch eine sehr gute Leistung, wenngleich sie nicht an die Werte einer Monster 3D oder Viper 330 herankommt. Sie ist aber mit Sicherheit eine gute Alternative zur Matrox Mystique oder ATI Xpert@Play. TL

Diamond Stealth II

Typ:	2D/3D-Kombikarte mit V2100-Chip
Hersteller:	Diamond/Rendition
Preis:	ca. 220 Mark
Hotline:	0 81 51/26 63 30
Homepage:	http://www.diamondmm.com

Pro	Kontra
• VESA 2.0 • SVGA-Leistung • viele 3D-Merkmale	• ohne Patch nur mäßige 3D-Geschwindigkeit • Handbuch nur auf CD

Fazit: Schöne Bilder, gute Performance. Die erste 3D-Grafikkarte, die zeitgemäße Leistung für weniger als 250 Mark bietet.

GameStar Gesamtnote: 2,2

Nokia 447Za



Guter 17-Zöller mit Einbau-Lautsprechern.

Wer auf den Sound in Spielen keinen großen Wert legt und deshalb auch nur ungern für Lautsprecher Platz auf dem Schreibtisch verschwendet, liegt mit dem Nokia 447Za genau richtig. Die Boxen sind nämlich ebenso wie ein Mikrofon im Monitorgehäuse integriert. Bei mäßiger Lautstärke machen sie ihre Sache halbwegs ordentlich, können aber externe Lautsprecher der 100-Mark-Klasse nicht ersetzen. Interessanter ist Nokias Multimedia-Modell denn auch wegen seines sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis. Ungefähr 1.100 Mark kostet der 447Za und sollte damit auch für sparsame Zeitgenossen noch im grünen Bereich liegen. An der Qualität müssen deswegen praktisch keine Abstriche gemacht werden. Die Hitachi-Bildröhre mit einer 0,27mm-Lochmaske bietet eine gute Bildqualität, kaum sichtbare Konvergenz- oder Geometriefehler und gleichmäßige Helligkeitsverteilung. Bei der klassischen 17-Zöller-Auflösung von 1024 mal 768 Bildpunkten schafft der Monitor immerhin augenschonende 90 Hz. Er ist zudem strahlungsarm nach der besonders strengen TCO-95-Norm und verbraucht sehr wenig Strom. Nicht so toll ist lediglich die Bedienung mittels Folientasten; auch auf ein On-Screen-Display müssen Sie verzichten. Macht nichts: Der Nokia 447Za ist ein häßliches Entlein mit bemerkenswerten inneren Qualitäten. MG

Nokia 447 Za

Typ:	17-Zoll-Monitor
Hersteller:	Nokia
Preis:	ca 1.100 Mark
Hotline:	089/149 73 60
Homepage:	http://www.nokia.com

Pro	Kontra
• gute Bildqualität • einfache Bedienung • günstiger Preis	• kein On-Screen-Display • mäßige Lautsprecher

Fazit: Gute Qualität zum günstigen Preis: Der ideale 17-Zöller für Spieler, die auf jede Mark achten.

GameStar Gesamtnote: 2,1

Toshiba XM-6102B

Das neue Referenzprodukt bei CD-Laufwerken.

Seit langem gelten CD-Laufwerke des japanischen Herstellers Toshiba als besonders schnell. Nur bei der Fehlerkorrektur haperte es bislang, außerdem hatten einige – auch neuere – Modelle arge Probleme mit manchen selbstgebrannten CD-Rs. Das 24fach-CD-ROM XM-6102B konnte diese Scharten auswetzen. Die beiden mit »H«- und »V«-förmigen Kratzern versehenen Test-CDs las das Toshiba ohne jeden Fehler und schaltete danach sofort wieder auf die höchste Drehzahl zurück. Dabei war es nicht nur gründlich: Schneller bewältigte noch kein CD-Laufwerk den Fehlertest-Parcours. Mit einer maximalen Datenrate von 3.207 KByte/s und einer mittleren Zugriffszeit von nur 93 Millisekunden ist das Laufwerk auch bei den Leistungswerten voll auf der Höhe der Zeit. Zusammen mit der stabilen Bauweise und dem wirksamen Staubschutz ist das Toshiba XM-6102 das momentan überzeugendste CD-Laufwerk. Zur absoluten Perfektion fehlen eigentlich nur noch ein paar Audio-Abspieltasten an der Gehäusefront. Das ergibt in unserem Hardware-Einkaufsführer einen knappen ersten Rang vor dem Teac CD-524E. MG



Toshiba XM-6102B

Typ:	24fach CD-Laufwerk
Hersteller:	Toshiba
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	0 21 31/10 10 34
Homepage:	http://www.toshiba-teg.com

Pro	Kontra
• sehr schnell • exzellente Fehlerkorrektur • gute Verarbeitung	• keine Audiotasten

Fazit: Sehr schnell, hervorragende Fehlerkorrektur: Ein Laufwerk der Spitzenklasse.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Nur vom Besten: die GameStar-Referenzliste für Hardware

Einkaufsführer Hardware



Grafikkarten

3Dfx-Karte mit Zukunft: Miro HiScore 3D

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore 3D	1,6	380 Mark	12/97	05 31/2 11 30	3Dfx-Zusatzboard mit 4 MByte Texturspeicher
2	Diamond Viper V330	1,6	350 Mark	10/97	0 81 51/26 63 30	Sehr schnelle 2D/3D-Karte
3	Elsa Victory Erazor	1,6	370 Mark	10/97	02 41/60 60	Sehr schnelle 2D/3D-Karte
4	Diamond Monster 3D	1,7	320 Mark	10/97	0 81 51/26 63 30	3Dfx-Zusatzboard
5	Gi Maxi Gamer 3Dfx	1,7	300 Mark	10/97	02 11/3 38 00 33	3Dfx-Zusatzboard



Soundkarten

Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE64 Gold

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	400 Mark	11/97	0 89/9 57 90 81	Beste Kompatibilität, umfangreiche Software
2	Ensoniq Audio PCI	1,6	170 Mark	11/97	0 60 74/8 91 50	Überragendes Preis-Leistungs-Verhältnis
3	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	200 Mark	11/97	0 89/9 57 90 81	Beste Kompatibilität, günstiger Preis
4	Gi Maxi Sound 64 Dynamic3D	1,8	250 Mark	NEU	02 11/3 38 00 33	Echter 3D-Sound möglich
5	Terratec Maestro 32/96	1,9	380 Mark	11/97	0 21 57/81 79 14	Üppige Ausstattung, gute Technik



CD-ROM-Laufwerke

Sehr gutes 24fach-Laufwerk: Toshiba XM-6102B

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Toshiba XM-6102B (24fach)	1,6	200 Mark	NEU	0 21 31/10 10 34	Sehr schnell, exzellente Fehlerkorrektur
2	Teac CD-524E (24fach)	1,6	200 Mark	–	06 11/71 58 54	Rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
3	Pioneer DR-A24X (24fach)	1,7	200 Mark	11/97	0 21 54/91 33 59	Sehr schnell, gute Fehlerkorrektur
4	Samsung SCR-2030 (20fach)	1,9	170 Mark	–	0 18 01/2 12 13	Preiswert, gute Fehlerkorrektur
5	Sony CDU 611-2R (20fach)	2,1	200 Mark	12/97	0 23 89/95 10 47	Sehr gute Fehlerkorrektur



CD-Brenner

Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R50s

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-R50S	1,9	950 Mark	–	06 11/71 58 54	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
2	Yamaha CDR-400t	2,0	820 Mark	–	0 41 01/30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
3	Yamaha CDR-400c	2,0	840 Mark	11/97	0 41 01/30 33 13	Bis auf den Caddy baugleich mit dem CDR-400t
4	Mitsumi CR-2600TE	2,5	660 Mark	–	0 18 05/21 25 30	Gutes Atapi-Gerät
5	Sony CDU-926S	2,5	580 Mark	–	0 23 89/95 10 47	Preisgünstiger SCSI-Brenner

Moderne Highend-Spiele benötigen für maximalen Spielspaß meist spezielle Hardware. Deshalb scheuen wir keine Mühen, um für Sie in aufwendigen und langwierigen Tests das beste Equipment aus dem riesigen Angebot herauszufischen. Selbstverständlich wird diese Liste ständig aktualisiert, damit Sie immer über alle Referenzprodukte auf dem laufenden bleiben.



17-Zoll-Monitore

Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1.500 Mark	–	0 61 96/58 28 00	Exzellente Bildqualität
2	Eizo Flexscan F56	1,8	1.500 Mark	–	0 21 53/73 34 00	Gutes Bild, hohe Ergonomie
3	Elsa Ecomo 17H97	2,0	1.450 Mark	–	02 41/6 06 51 12	Guter Allrounder
4	Nokia 447Za	2,1	1.100 Mark	NEU	0 89/1 49 73 60	Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Iiyama MF-8617T	2,1	1.250 Mark	11/97	0 89/9 00 05 00	Niedriger Preis, gute Qualität



Gamepads

Top-Technik: Gravis Gamepad Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Gravis Gamepad Pro	1,8	80 Mark	–	01 30/81 06 54	Ausgereifte Technik, Y-Kabel mitgeliefert
2	Microsoft SideWinder	1,8	80 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
3	Interact 3D Program Pad	2,0	70 Mark	–	0 42 87/12 51 13	Programmierbar, gute Ergonomie
4	Saitek X 6-31 M	2,3	30 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Gravis Gamepad	2,4	40 Mark	–	01 30/81 06 54	Preiswerter Klassiker, präzise Steuerung



Joysticks bis 100 Mark

Für alle Fälle: Microsoft SideWinder 3D Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder 3D Pro	1,7	90 Mark	–	0 18 05/67 22 55	Überragende Präzision, reichhaltig ausgestattet
2	CH F-16 Flightstick	1,9	80 Mark	–	0 21 31/96 51 11	Sehr ergonomisch, präzise Technik
3	Gravis Blackhawk	2,0	90 Mark	–	01 30/81 06 54	Ergonomische Griffform, Allroundtalent
4	Logitech Wingman Digital	2,2	80 Mark	–	0 69/92 03 21 66	Stabile Konstruktion, überragende Ergonomie
5	Gravis Analog Pro	2,3	50 Mark	–	01 30/81 06 54	Robuster Allrounder, preisgünstig



Joysticks über 100 Mark

Preisgünstiger Profi: CH F-16 Combatstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Combatstick	1,7	130 Mark	–	0 21 31/96 51 11	Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
2	Microsoft Force Feedback Pro	1,7	300 Mark	10/97	0 18 05/67 22 55	Force-Feedback-Technik
3	Thrustmaster F-16TQS	1,8	300 Mark	–	02 71/4 88 94 30	Hervorragende Verarbeitung, sehr präzise
4	Saitek X36	2,0	300 Mark	–	0 89/54 61 27 10	Programmierbare Flightstick-Throttle-Kombi
*	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	02 71/4 88 94 30	Rundum verbessertes Toplenkrad

* außer Konkurrenz.

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das »PC Welt«-Testlabor.

Bei uns können Sie gewinnen!

Gewinnen Sie mit GameStar und EA

Auch diesen Monat interessieren wir uns brennend für Ihre Meinung. Unter allen ausgefüllten Mitmachkarten (siehe rechts) verlosen wir die folgenden Preise im Wert von über 12.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 7. Januar 1998. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Hochwertige Lederjacken

Der zweite bis fünfte Preis besteht aus jeweils einer hochwertigen Lederjacke mit Logo der Flugsimulations-Expertenfirma **Jane's**. Da macht es gleich nochmal soviel Spaß, die Referenz-Flugsimulation Apache Longbow 2 im Januar bei offenem Fenster zu spielen… Der Wert der Lederjacken beträgt zusammen ca. **2.000 Mark.**



Kompletter Spiele-PC

Der Hauptpreis in diesem Monat ist ein von Electronic Arts zusammengestellter **Spiele-PC** mit **Pentium 200-MMX-Prozessor**, **32 MByte RAM**, **2,1-GByte-Festplatte**, **24fach-CD-ROM-Laufwerk**, **Soundblaster AWE 64**, **120-Watt-Boxen und 17-Zoll-Viewsonic-Monitor**. Für ruckelfreies Spielvergnügen sorgt die Kombination aus **Matrox Mystique** (4 MByte RAM) und der **3Dfx-Karte Diamond Monster 3D**. Der Wert des Komplettrechners liegt bei **5.000 Mark.**

Exklusive Zippo-Feuerzeuge



Fast zu schade zum Anzünden: 30 mal gibt's echte **Zippo-Feuerzeuge** zu gewinnen, mit Aufdruck **»Longbow 2«**. Die Zippos sind keine Nachbauten und nicht im Handel zu bekommen. Gesamtwert: ca. **1.500 Mark.**

Fighters Anthology

Die Compilation mit den meisten Flugzeugen pro Packung: Die **Fighters Anthology** enthält **Advanced Tactical Fighter** nebst Zusatz-CD sowie **U.S. Navy Fighters 97** plus Add-on, mitsamt einem dicken **Jane's-Handbuch** und **Missions-Designer**. Einen umfassenderen Einstieg in die Flugsimulationswelt werden Sie kaum finden! Wir verlosen 40 deutsche Versionen der Compilation mit einem Wert von insgesamt ca. **4.000 Mark.**



Sie fragen – Experten antworten

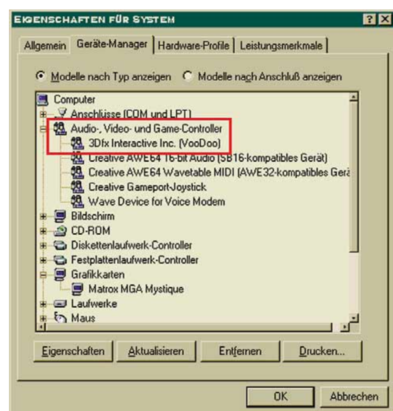
TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns per Brief unter dem Stichwort»TECHtelmechtel«, oder per E-Mail an tech@gamestar.de

HISCORE 3D

Die Miro HiScore bereitet meines Wissens Probleme mit den Bildwiederholfrequenzen, wenn man gleichzeitig Monitor und Fernseher an der Karte betreibt. Müssen beide Bildschirme die gleiche Frequenz haben und wenn, kann ich meinen Monitor auch mit 50 Hz wie den Fernseher betreiben?
Dieter Moser

GameStar: Sie benötigen keinen besonderen Fernseher oder Monitor. Die Miro HiScore besitzt für diese Geräte getrennte Ausgänge, die separate Bildwiederholfrequenzen liefern. Deshalb ist es problemlos möglich, Fernseher und Monitor gleichzeitig zu nutzen. Wir empfehlen die TV-Lösung nur für 3Dfx-Spiele. Windows-Anwendungen können Sie damit nicht sinnvoll betreiben – das Bild ist dafür zu unscharf.



Im Gerätemanager sehen Sie den Typ hrer 3D-Zusatzkarte, in diesem Fall eine 3Dfx-Karte.

3DFX-KARTE

Ich habe eine ein Jahr alte Grafikkarte und bin mit ihr eigentlich sehr zufrieden. Jedoch erhalte ich bei 3 Dfx-Spielen und -Demos immer Fehlermeldungen. Wie kann ich feststellen, ob meine Karte ein 3 Dfx-Board ist? Gibt es vielleicht irgendwelche Treiber, um eine Grafikkarte 3 Dfx-kompatibel zu machen?
Marc Siebert

GameStar: Spiele und Demos mit dem Hinweis auf 3Dfx benötigen zwingend eine Karte mit dem Voodoo-Chipsatz des Herstellers 3Dfx wie etwa die Diamond Monster 3D. Um festzustellen, ob Sie eine 3Dfx-Karte haben, reicht ein Blick in den Windows-Gerätemanager. Wenn unter den Rubriken »Audio-, Video- und Game-Controller« oder »Grafikkarten« die Bezeichnung »3Dfx« beziehungsweise »Voodoo-Chip« steht, ist Ihre Karte eine 3Dfx-Karte.
Falls nicht, gibt es leider keine Möglichkeit, sie per Treiber oder Patch 3Dfx-kompatibel zu machen.

MYSTIQUE

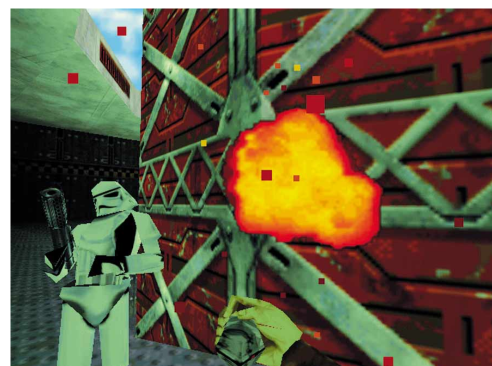
Bei meiner Matrox Mystique erhalte ich nach der Installation von DirectX 5.0 die Meldung, daß ich angeblich eine veraltete DirectX-Version benutze. Wie kann ich das Problem beheben?
Armin Sadler

GameStar: Sie sollten die aktuellen Treiber und das neueste Bios für die Matrox Mystique verwenden. Der aktuelle Treiber hat die Version 3.70, das Bios die Version 1.50. Installieren Sie zuerst das Bios, danach den Treiber für Windows 95. Sie erhalten Treiber und Kartenbios von Matrox entweder per Download unter http://www.matrox.com oder per Anruf bei 089/ 61 44 740.

JEDI KNIGHT & RIVA

Im Jedi-Knight-Handbuch steht, daß der Riva 128 nicht unterstützt wird. In Eurem Text heißt es aber, daß Ihr Jedi Knight mit diesem Chip getestet habt. Was stimmt denn jetzt?
Manuel Huber

GameStar: Der Chip wird lediglich unter DOS nicht angesprochen. Wir haben das Spiel unter Direct3D (Windows 95) laufen lassen. Nur über diese Schnittstelle wird der Riva 128 verwendet.



Jedi Knight unterstützt den Riva 128 nur mit Direct3D.

DOS-SPEICHER

Obwohl ich nur die notwendigsten Treiber lade, habe ich unter DOS zuwenig freien Speicher. Der Befehl »mem /c« zeigt 40 KByte für den Treiber Himem.sys an, früher war immer nur 1 KByte reserviert. Kann ich das wieder ändern?

GameStar: Sie haben die Windows-95b-Version. Die hat in der deutschen Variante einen Fehler, durch den Himem.sys viel zu groß wird. Den entsprechenden Patch können Sie sich von der Microsoft-Homepage http://www.microsoft.de holen; fortan braucht der Treiber nur noch 1 KByte Speicher.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per Email an:

tech@gamestar.de

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
Acclaim Entertainment GmbH	47,91	42,41	089/2366240	089/23662430	http://www.acclaim.de
Activision Deutschland GmbH	21,97,195	7,6,8	05241/48080	05241/480848	veichborn@activision.de
ARI DATA CD GmbH	139,275	45	02154/94760	02154/947642	arilange@aol.com
AVM Computersysteme	131	10	030/399760	030/39976251	http://www.avm.de
Blue Man Publishing	86	89	089/7195861	089/7196150	102212.1272@ compuserve.com
BMG Interactive	121	18	089/41360	089/4136700	http://www.bmg.de
Bomico GmbH	8/9,59,41,83,28/29	56,16,43,15,13	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Call & Play	259	54	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	133	31	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Codemasters	223	50	++44/1926816011	++44/1926817595	http://www.touringcar.com
Compuserve	43	65	0130/3732	089/66578008	http://www.compuserve.de
Compustore	132	95	08807/310	08807/8953	compust@t-online.de
ComputerProfis GmbH	251/252/253	72	06155/600606	06155/600616	http://www.keine Angabe
ComTech	76/77	71	07151/980010	07151/980801	a.fischer@comtech.de
Conitec GmbH	257	76	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	57	27	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	227	77	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Cryo Interactive Entertainment	101	5	02408/9410	02408/941644	http://www.maxupport.de/cryo
CUC Software Internatinal	173,243,185,241	24,63,25,53	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Data Becker GmbH	179,93	3,4	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Deutsches SportFernsehen	108	61	089/960660	089/960661009	http://www.dsf.de
Disney Interactive	31	1	089/993400	089/99340249	keine Angabe
Egmont Interactive GmbH	265	58	0711/7971521	0711/7971529	http://www.egmont.de
Eidos Interactive GmbH	45,48/49	37,79	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Electronic Arts Germany	103	80	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
expert	140/141	66	0511/78080	0511/7808178	http://www.expert.org
Funsoft Holding GmbH	160/161,33,35,37, 233,277,112/113	20,17,22,21,19	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	145	48	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Gateway 2000	54/55	-	++44171/4976000	++44171/4976200	keine Angabe
GT Interactive Software	167	47	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
Guillemot International GmbH	199	73	0211/338000	0211/3380020	http://www.guillemot.com
Hasbro Interactive	12/13	75	040/39929393	040/39929395	http://www.hasbro.com
Highway to Hell	95	70	030/69040760	030/6911071	http://www.highway-to-hell.de
Hint Shop	247	33	02205/910313	02205/910314	http://www.vo.lu/hint-shop
Ikarion Software	191	52	0241/470150	0241/4701525	http://www.ikarion.com
Intermedia PC-Hotline	257	81	0190/880099		keine Angabe
INTOS ELECTRONIC	247	35	06403/70330	06403/703370	keine Angabe
Jazz Multimedia	237	85	++1408/7278900	++14087279092	http://www.jazzmm.com
Jöllenbeck GmbH	106	90	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Joysoft GmbH	117	36	0221/9486100	0221/94861021	http://www.joysoft.de
Keine Macht den Drogen	68	-			
Koch Media GmbH	165	46	089/857950	089/85795160	http://www.kochmedia.com
Kranz Versand, Theo	181	83	0931/571601	0931/571602	http://www.LOGON.DE/KRANZ
Magix Software GmbH	154	9	089/743580	089/7691041	http://www.magix.net
Media Point	19	49	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media Store	85	92	0711/557612	0711/560343	mediastore@compuserve.com
Media World	39	40	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
MEGATEC Computer	193	84	05226/987813	05226/987812	megatec-computer@t-online.de
Microsoft GmbH	62/63,81	82,97	089/31760	089/31765700	keine Angabe
Miekro Multimedien GmbH	247	62	0531/2446060	0531/2446095	keine Angabe
Mindscape	169,177	39,38	0208/992410	0208/9924129	http://www.ssionline.com http://www.mindscape.com
Motor Presse Verlag	262	74	0711/1820	0711/1840	http://www.motor-presse-online.de
MPS Software Distribution	183,215,219,211	29,111,26,30	0521/9665444	0521/9665449	http://www.microprose.com
Multimedia Soft	85	-	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG	174	103	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Novalogic Ltd.	99	55	++44/1714051777	++441714053636	keine Angabe
Okay Soft	257	28	09674/1279	09674/1294	okaysoft@t-online.de
Orange Entertainment	126/127	88	0190/572000	04521/800430	http://www.software2000.de
PC-WELT	238	-			
Playsoft	257	67	06421/94100	06421/47526	http://www.playsoft.de
Psygnosis Deutschland GmbH	3. US	32	069/6690120	069/66901212	http://www.psygnosis.de
Ravensburger Interactive	230/231	11	0751/861109	0751/861941	http://www.ravensburger.de
Reason Computer	210	68	05137/92557	05137/92558	http://www.cyberhost6.net/wspro/reason
Samsung Electronics	17	78	06196/660	06196/661855	http://www.samsung.de
Sega	107	96	040/229380	040/22938100	http://www.sega.com
Siemens AG	105	51	089/72236694	-	http://www.siemens.de/pn/ke
Snogard Computer GmbH	273	86	02234/9620/04-06	02234/691981	http://www.snogard.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	134	69	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Software 2000	72/73	14	0190/572000	04521/800430	http://www.software2000.de
Symantec Deutschland GmbH	25	93	02102/74530	02102/74922	http://www.symantec.com
TerraTec Electronic GmbH	207,209	59,60	02157/81790	02157/817922	http://www.terratec.de
TM-Thrustmaster	217	94	08161/871083	08161/871084	74437.1527@compuserve.com
TopWare	4. US	57	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
UbiSoft Entertainment	15,4	2,44	0211/3380074	0211/3380051	http://www.keine Angabe
Virgin	2. US,3, 66/67	12,23	040/391010	040/391517	http://www.vid.de
Wial Versand	151	34	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	202	91	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la) (verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion: Martin Deppe (md), Michael Galuschka (mg), Michael Schnelle (mic), Peter Steinlechner (ps), Thomas Lingelbach (tl), Trainee: Rüdiger Steidle (rs)

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

CD-ROM- und Videoproduktion: Toni Schwaiger (tsc) (ständiger freier Mitarbeiter)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Dr. Birgit Johne (Textredaktion), Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion)

Grafik und Layout: Anita Blockinger, Christoph Schulz

Layout-Entwurf und Titel: Helfer Grafik Design

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann (verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Ursula Zimmermann (-671)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendispositionsleitung: Andreas Müller

Anzeigendisposition: Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: Anzeigenverkauf ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Für Produktanzeigen fordern Sie bitte unsere Mediaunterlagen an. (z. Zt. ist die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.7.1997 gültig)

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen: Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/ 17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00.

Frankreich: IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/ 1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30.

USA, Osten: IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/ 25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94.

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243); Vertriebsassistenz: Cary Buraty-Frey (-154)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/ 9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25; **Leserservice:** Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 60010070, Konto-Nr. 1615-705

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching, Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Abonnement-Bestellungen: Nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.
– ISSN 0937-4906

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

CD-ROM: CDA, 98529 Albrechts

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH, Brabanter Str. 4, 80805 München, Telefon: 0 89/3 60 86-0

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 275 Computerpublikationen in 75 Ländern. Jeden Monat lesen 60 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications. Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg, R. P. Rauchfuss;

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern.

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Die (Vor-) Letzte

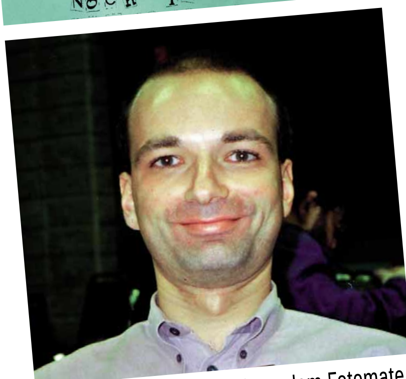
Erpresser entlarvt und geflüchtet



serioeser chefredakteur in atlanta beim kaffeeklatsch im presseraum ertappt

Langer wir kennen keine skrupel

Das negativ befindet sich noch in

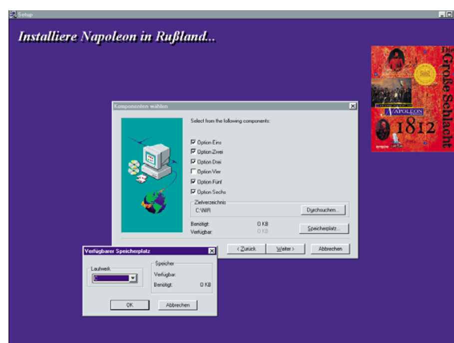


Skandal: Mit kompromittierendem Fotomaterial von der E3 (oberes Foto) wurde unser Chef erpreßt. Nachdem sich Heinrich Lenhardt (unteres Foto) als Erpresser geoutet hatte, machte er sich aus dem Staub. Alles Gute!

Fundsachen

Mußten Sie in letzter Zeit über irgendwas herzlich lachen? Glauben Sie, daß 200.000 andere auch darüber lachen können? Dann her damit! Lustige Schnipsel, unfreiwillig komische Übersetzungsversuche, brandneue Witze – Einsendungen, die uns zum Kichern bringen, veröffentlichen wir auf dieser Seite.

Das Gesetz der konstanten Gemeinheit, in Computerkreisen auch Murphy's Law genannt, kennen Sie. Es besagt zum Beispiel, daß Festplatten immer auf die Butterseite fallen und Butterbrote, wie groß sie auch sein mögen, grundsätzlich 20 MByte zu klein sind. Oder war's umgekehrt? Egal. Jedenfalls scheint sich die Spiele-Industrie mal wieder mit Murphy verschworen zu haben. Nicht nur, daß die Programme auf immer mehr CDs daherkommen, auch die Grundinstallation, die man sich mindestens auf die Platte quetschen muß, ufert mit jedem neuen Spiel mehr aus. Von Vollinstallation nicht zu reden, Blade Runner etwa verschlingt 1.527 MByte. Da begrüßen wir eine Initiative von Talon Soft und Empire: Napoleon in Russland belegt selbst bei einer Vollinstallation aller sieben Optionen 0 KByte auf der Festplatte! Logische Forderung an alle anderen Gamedesigner: Nehmt euch gefälligst ein Beispiel! Wir User wollen mehr so plattenschonende Software. CG



Hmmm, wenn ich jetzt noch wüßte, ob ich Option 4 brauche, und wofür...

Alarm Cobra 11 droht mit Gähnkrampf

Was tut man, um eine langweilige Action-Fernsehserie aufzuwerten? Man produziert eine langweilige Action-Multimedia-CD mit (gähn) umfangreicher Datenbank, (gähn, gähn) Vorstellung der Schauspieler und (gähn, gähn, gähn) Lebensläufen der Stars.

Was kommt wohl als nächstes? Frohe Stunden mit »Wasserpolypen in der Haifischbar«? Oder »Bahnhofsbullen am Imbißstand«?



Spannende Frage. Ob die Antwort wohl (gähn) A, (gähn, gähn) B oder (gähn, gähn, gähn) C lautet?

Lord British greift ein

Es ist wirklich ganz einfach, von Origin ein offizielles Statement zum maroden Zustand von Ultima Online zu bekommen: Man muß nur eine eigene Web-Site aufziehen und hunderte von UO-Spielern dazu bekommen, einen offenen Beschwerdebrief zu unterzeichnen. Schon bezieht Richard Garriot, alias Lord British, höchstpersönlich Stellung. Nachzulesen unter http://headline.gamespot.com/news/97_11/19_ultima/index.html

Im nächsten GameStar



Ein neues Jahr, ein neuer GameStar: Auch 1998 haben wir für Sie die heißesten Spiele-News parat.



Wing Commander Prophecy

Der mittlerweile fünfte Teil von Origins ruhmreicher Weltraum-Saga wartet gleich mit einer ganzen Reihe von Neuerungen auf: Erstmals war der Serienpapa Chris Roberts nicht involviert. Zweitens wartet eine ganz neue Alien-Rasse auf den Spieler. Drittens heißt das Motto »Mehr Spiel, weniger Videos«. Und viertens soll es, ganz nebenbei, das beste Wing Commander aller Zeiten werden. Wir wärmen schon jetzt den Afterburner vor für eine ausführliche Testflug-Staffel mit Wing Commander Prophecy.

War Wind 2

Teil 1 von SSIs Echtzeitspiel gefiel mit Genre-untypischen Features wie Einheiten-Fortbildung und Kerntruppen. War Wind 2 führt zusätzlich eine neue Rasse ein: Jetzt mischen auch Menschen mit.



NHL Open Ice

Und noch zweimal NHL: Nachdem schon EA Sports und Virgin ihre 98er Versionen des schnellsten Mannschaftssports unters Volk gebracht haben, ziehen jetzt GTi (Open Ice) und Acclaim (Breakaway) nach.



GameStar CD-ROM

Auf unsere CD-ROM packen wir im nächsten Monat wieder die besten spielbaren Demos, selbstproduzierte Spiele-Videos und natürlich die fünfte Folge von Raumschiff GameStar. Dazu noch zahlreiche Patches und Tools.

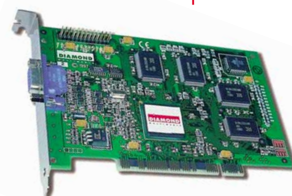
Star Trek: First Contact

Die Borg sind besiegt? Nicht doch, das 3D-Actionspiel First Contact läßt die Wesen wilder wüten als je zuvor. Wir zeigen Ihnen in unserer Preview, worauf sich alle Trekker schon jetzt freuen können.



3D-Grafikkarten

Große Marktübersicht: Welche 3D-Karte brauchen Sie? Außerdem: Ein erster Blick auf den Voodoo-2-Chip von 3Dfx.



Und außerdem...

... erwarten Sie in GameStar 2/98 wieder hochaktuelle Previews, ausführliche Tests und Hunderte von Tips & Tricks.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.